

ゼビウス「ナスカの地上絵」誕生秘話も!? シューティング特集復刻号!

シューティングゲームサイド

SHOOTING GAMESIDE

VOL.0

ナムコ・
アーケード

STG 特集

ARRANGEMENT



ゲーム専門誌

ULTIMATE GAME-LIFE

GAMESIDE
+ZONET

で大好評を博した
シューティング特集が
加筆&再構成を経て
最新版として復活!!

グラディウスの宇宙
'07改

ダライアスの深層

EXTRA VERSION

シューティングゲームの美学

マイクロマガジン社の本



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・256P・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



P.S. すりーさん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-301-1 A5判・128P・1000円(税込)

大人気ブログ「IKaのマホ釣りNo.1」からウワサの“業界風刺”4コマが単行本化! カラー描き下ろしや水着イラストなど、新要素盛りだくさん!



放課後、ゲームセンターで〜電子の精たちに捧ぐ〜

筒本進一:著 坂本みねち:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・164P・1260円(税込)

「グラディウス」の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター。「グラディウスII」攻略を競うプレイヤーたちに張り詰めていた空気……。大人気「グラディウス編」を含む全11編を収録したゲーム青春小説。



P.S. すりーさん・に

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-334-9 A5判・112P・990円(税込)

「すりーさんの仲間たち」が前作以上にパワーアップして全員集合! さらに、さらに、マニアックすぎる? 謎の新キャラクターが多数登場!



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・160P・1260円(税込)

ファミプロ・恋バラ支部長が「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ! 波多野ユウスケの描く4コマ漫画も、大幅加筆修正のうえ、収録!



P.S. すりーさん・さん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-346-2 A5判・112P・990円(税込)

第3巻は「P.S. すりーさん」に加えて、「GAMESIDE」で連載されていた「レゲーさん」、「マンガごっちゃ」連載中の「P.S. すりーさん以前」、新規カラー描き下ろし「P.S. すりーさんCOLOR」を収録。



Famidas LITE ファミコンキャラ&メカ編

ファミダス編集部:編
ISBN978-4-89637-331-8 B6判・192P・700円(税込)

ファミコンに登場した数多くの人気キャラクターと、戦闘機・ロボット・乗り物など、夢あふれるメカの数々を厳選し紹介するキャラクター事典!



雑君青保ブ

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-292-2 A5判・304ページ・1680円(税込)

「ゲームスト」のデビュー作「ゲーセンおわらえ」から、ゲーム4コマ、レビュー漫画、アンソロジーに至るまで、カラー原稿も完全再現した大全集!



Famidas LITE ファミコン裏技編

暗原盛之:著
ISBN978-4-89637-332-5 B6判・128P・630円(税込)

ファミコンといえば裏技! ブームを巻き起こした裏技の数々を集めました。誰もが試した裏技、思わず笑った裏技を掲載。読めばすぐに実践できます!



雑君赤保ブ

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-293-9 A5判・304ページ・1680円(税込)

「月刊PCエンジン」「じゅげむ」などゲーム誌連載に加え、「キャプテン・ラヴ」を全話完全掲載。商業誌未発表のコミックも多数収録した永久保存版!



ちびミクさん・いち

みなみ:漫画
ISBN978-4-89637-373-8 A5判・128P・990円(税込)

初音ミクたちを題材にした本編4コマをWEB版から約200本収録! さらに単行本だけの描きおろし漫画も掲載! 新規描きおろしカットも多数! これらすべてをオールカラーで収録。



そして船は行く 完全版 I

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-325-7 A5判・240P・1200円(税込)

「コミックフラッパー」で大人気を博した、雑君保ブの描く海洋冒険活劇が、描き下ろし原稿を加えた「完全版」となって今よみがえる!



ピコツとハニエル①

久松ゆのみ:漫画
ISBN978-4-89637-362-2 A5判・136P・840円(税込)

ちっちゃな薄幸天使「ハニエル」と生粋オタゲーマー姉ちゃん「ルイ」のちょびり(?)マニアな日常物語。カラーページ、加筆修正、描きおろしエピソードなど加えて、待望の第1巻発売!



そして船は行く 完全版 II

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-328-8 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」の第2巻。今回は「ロックマンメガミックス」などで有名な漫画家・有賀ヒトシによる推薦文+帯イラスト付き!



れとろげ。①

白川嘘一郎:原作 くさなぎゆうぎ:漫画
ISBN978-4-89637-353-0 A5判・136P・840円(税込)

高校一年生・小平あゆみが迷い込んだのは、学園内でも個性的な女子が集まるレトロゲーム部だった!? ゲーム好きな女の子たちの日常を描く、ゆる〜い学園ライフ4コマ漫画!



そして船は行く 完全版 III

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-336-3 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」第3巻は「ワールドヒーローズ」シリーズなどで有名な漫画家・さいとうつかさ先生による推薦文+帯イラスト付き!



ゲーム屋さんのメイドさん

びわエスパー:漫画
ISBN978-4-89637-318-9 A5判・128P・1000円(税込)

人気Webコミック「ゲーム屋さんのメイドさん」がオールカラーで単行本化。Webでは描ききれなかったストーリーも新規描き下ろしで収録。



そして船は行く 完全版 IV 上

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-345-5 A5判・152P・900円(税込)

「完全版」第4巻は上下巻に分けて刊行。連載時には描かれなかった真の結末への扉が、ついに完全描き下ろしで開かれる!

SPECIAL
特集

3 シューティングゲームの美学

- 6 シューティング・キャラ サイズ・性能比較
- 8 心に刻まれる美麗な背景
- 10 連射～血と汗なくしてシューティングなし～
- 12 巨大戦艦
- 14 ライトユーザーから見るシューティングゲームの魅力
- 16 武装一発明と進化がもたらしたものー
- 20 フォーメーション
- 22 家庭用シューティング
- 24 安全地帯
- 26 人類滅亡ゲーの系譜
- 28 ハドソンのファミコン大会

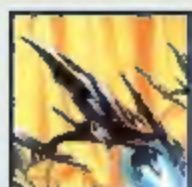
SPECIAL
特集31 ナムコ・アーケードSTG特集
ARRANGEMENT

- 56 アーケード黄金時代のロケーション
- 58 バーチャルコンソールアーケード開発者インタビュー
- 60 SPECIAL INTERVIEW 川元義徳
- 63 ナムコフリーマガジンの歴史
- 64 SPECIAL INTERVIEW Mr.ドットマン
- 68 SPECIAL INTERVIEW 遠山茂樹

SPECIAL
特集

73 グラディウスの宇宙 '07改

- 76 CHALLENGER 1985
- 80 パワーアップメーターの発明
- 81 グラディウスの宇宙学
- 84 ビッグコア大百科+α
- 86 グラディウス進化系統図
- 107 A SHOOTING STAR
- 110 UNIVERSE
- 112 『グラディウス』シリーズ年表

SPECIAL
特集113 ダライアスの深層
EXTRA VERSION

- 116 ダライアス、それは^{アーケード}三画面という名のプライド
- 134 音楽家からのメッセージ (ZUNATA & 小倉久佳音画制作所)
- 136 ダライアス音盤の旅
- 140 『ダライアスバースト』『ダライアスバースト アナザークロニクル』開発者たちの苦闘
- 144 目撃! シルバーホーク+α
- 145 ストーリー系譜&ルート分岐解説
- 150 ダライアス筐体メンテナンス話
- 154 CAPTAIN NEO

本書について

本書は「シューティングゲームサイド」の前身となったゲーム専門誌「GAMESIDE」(2006年8月号～2010年8月号)に掲載された数々の特集の中から、シューティング関連の特集記事を選び、加筆修正と再編集を加え、掲載しております。

これらの記事は「シューティングゲームサイド」創刊の手がかりとなったもので、現在の本誌の原点でもあります。

「シューティングゲームサイド」創刊以前の特集を掲載していること。そして通常号ではない増刊号的発行である……という理由から、「Vol.0」のナンバーを付けてお届けすることになりました。

今現在に違和感なく読める本に仕上げたいという考えから、掲載当時にはなかった情報も加筆修正しています。

なお、過去の記事をそのまま再収録しますと、開発中のゲームを取材して書いた記事が、その後発売された製品版と情報がそぐわず矛盾が生じてしまったり、当時そのままのインタビューや寄稿も古びて見えてしまう懸念があります。そういった事情や、または諸般の事情から、再録できなかった記事もあります。ですがその分、新規記事を追加し、カラーページも過去最多で収録しましたので、ぜひご覧ください。

シューティングが好きな人も、かつて夢中になったけれどブランクが空いているという人も。本書が少しでもシューティングを楽しむきっかけになれば、幸いです。



2007年12月号
「GAMESIDE」Vol.9
グラディウスの宇宙



2009年6月号
「GAMESIDE」Vol.18
シューティング
ゲーム2D編 PART I



2009年12月号
「GAMESIDE」Vol.21
ダライアの深層



2010年5月号
「GAMESIDE」Vol.23
ナムコ・
アーケード特集

2010年10月
「シューティング
ゲームサイド」
Vol.1



「GAMESIDE」とは？

全世代対応ゲーム専門誌。ファミコンなどの懐かしの良作ゲームから、最新ゲームに至るまで、新旧あらゆるゲームを、ハードやジャンル問わず遊びつくすコアユーザー向けの誌面構成で支持を集める。2010年8月号をもって一度休刊するも、同年10月に「シューティングゲームサイド」がスタート。現在、不定期刊行中。

特集記事
初出
解説

「シューティングゲームの美学」



シューティングを総括した特集であれば、表紙はジャンルを代表するゲームにしたい。アーケードであれば社会現象にまでなった「スペースインベーダー」「ゼビウス」が思い浮かびます。ならば家庭用ゲームでは? と思い至ったのが「スターソルジャー」でした。1985～86年頃、アーケードが最先端であったシューティングにファミコン独自のタイトルで人気を集め、しかもそのプレイヤー層には小学生が大多数存在したという事実は、ファミコンブームの後押しがあったとはいえ驚愕です。今は小学生の頃からシューティングを遊んでる人って、極めて少ないと思います。「スターソルジャー」は、クリアやハイスコアを目指す最近のシューティングよりもはるかに難しいのですが「自分にも遊べそう」「次こそはクリアだ!」と思わせられるハードルの低さこそ、成功理由だったのではないのでしょうか。

ゲームサイド Vol.18

2009年6月号

発売日◎2009年5月2日

表紙◎「スターソルジャー」

© HUDSON SOFT

2Dシューティングの美学に惚れろ!

往 年の名作の再評価や、人気シリーズの特集が定番だった前身誌「GAMESIDE」に、何か新しいゲーム記事の形を、と模索してできたのが、次ページから再録している特集「シューティングゲームの美学」です。当時は「シューティングゲーム2D編PART I」という特集名でしたが、これは「PART II」「3D編」も将来やろうと企画していた名残です。実現前に掲載誌が休刊し、今ご覧になられている本書「シューティングゲームサイド」での再出発に至ります。再編集にあたってゲーム大会も重要な要素と考え、「GAMESIDE Vol.10」に掲載したファミコン時代のゲーム大会の記事も再録しています。



©HUDSON SOFT



ShootingGame

シューティング ゲーム の美学

——伝説的名作の、再始動。

『スペースインペーダー エクストリーム』(DS/PSP)
『スターソルジャーR』(Wii ウェア)
『Galaga Legions』(Xbox LIVE アーケード)
『グラディウス ReBirth』(Wii ウェア)
『ゼビウス・リザレクション』(PS3『ナムコミュージアム.comm』)
『R-TYPE DIMENSIONS』(Xbox LIVE アーケード)
『スペースインペーダー エクストリーム 2』(DS)

2008年から2009年現在にかけて、70～80年代にシューティングの基礎を築いた名作タイトルが、新解釈によるアレンジを伴い、次々と新作として復活し始めた。

さらに、Xbox 360を中心としたアーケード・シューティングの移植ラッシュも、シューティング・プレイヤーをにぎわせている。

「終わる」「終わった」と言われ続けながらも、常に新作が登場してきたシューティングだが、DS・PSPのユーザー数の急増、そして据え置き機における在庫リスクのないダウンロード販売の普及、現行ハードのユーザー層の確立が、リリースの土壌となっているように思う。

同時に、ゲームが売れづらくなっている今、確実にユーザーの見えるシューティングが再評価、いや真価が試されようとしているのではないだろうか。

今こそ、シューティング復活の好機！

しかしながら、シューティング未体験者からすると「難しそうだから手を出せない」という人は圧倒的に多い。

そこで本誌ではより多くの人にシューティングの魅力を知ってもらいたいと考え、本特集を企画した。

人はなぜシューティングに惹かれ、遊び続けるのか。いわば「シューティングの美学」とも言い換えられる原点をテーマに分けて紹介することで、シューティングの魅力を、未体験者にも受け止めていただきたい。

今回の特集にあたり、ファミコンの『スターソルジャー』を、特集の顔として飾らせていただいた。同作は国内のシューティング大会で過去最大の動員数を誇ったタイトル。いわばシューティングを遊ぼうと少年から大人まで、全国のゲームプレイヤーが夢中になった時代の象徴とも言えるからだ。

早速、次ページからシューティングの魅力を振り返っていこう。

Text = 山本悠作(編集部)



巻頭特集



相田タダヨ

※彼女に会いたい人は「ラジルギ」を遊ぶ!

よくぞ
調べぬいたで
ごじゃる!!

1/400 SCALE

シューティング・キャラ サイズ・性能比較

Text=山本悠作(編集部)

最新鋭戦闘機、ロボット、ドラゴン、人型兵器、超能力者……。プレイヤーが操作する機体やキャラも、シューティングに欠かせない魅力! でも、実際にはどれくらいの大きさなんだろう? そこで、過去に発表されてきた資料を調べて、設定上のサイズをもとに、1/400スケールで“全長”の大きい順に並べてみた!

※各データは編集部が独自に調査したものです。現在のメーカー公式設定とは異なる可能性があります。ご了承ください。 ※1フィート=30.48cm

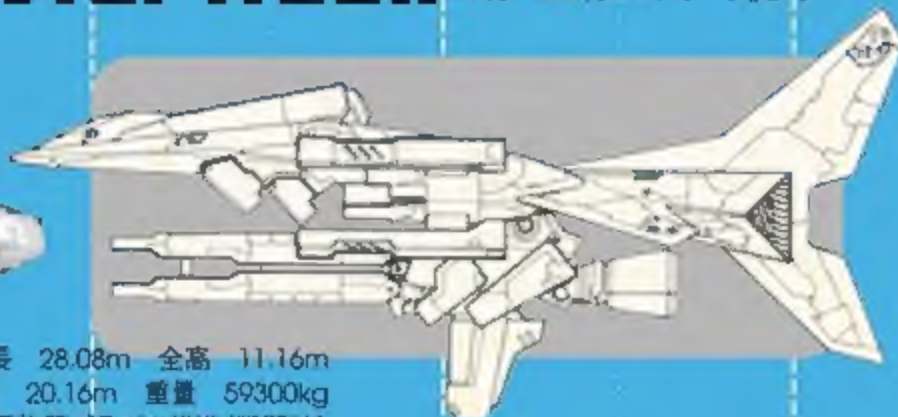


SA-77 SILPHEED

シルフィード
メガ・CD「シルフィード」より

全長 28.08m 全高 11.16m
全幅 20.16m 重量 59300kg

動力 アクションラムジェット推進(巡航時)反物質プラズマ推進(戦闘時)
※参考資料:メガCD版「シルフィード」マニュアル



0m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m



RVA-818 X-LAY エックス・レイ

「レイフォース」より

全長 20.75m 全高 5.82m
全幅 18.60m 重量 30.27t

動力 アフターバーナー付 熱核融合エンジン×2
※参考資料:音楽CD「レイフォース/TAITO ZUNTATA」付録ブックレット



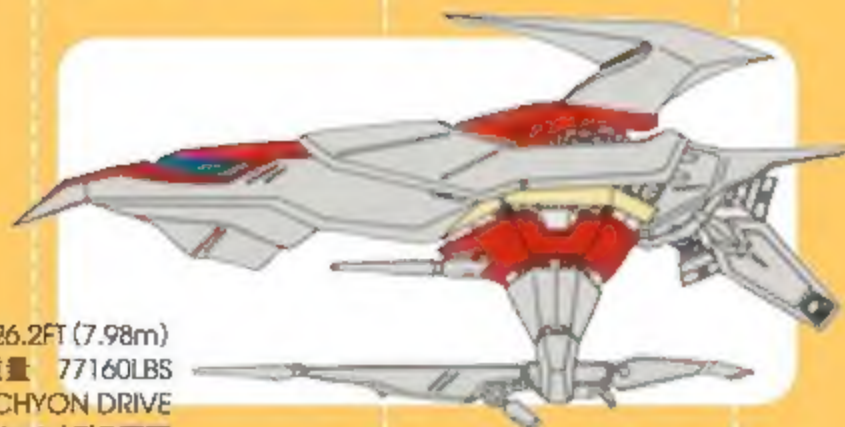
0m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 50m 55m

SILVER HAWK MODEL 3F-1B

シルバーホーク
「ダライアス」より



全長 65.6FT(19.99m) 全高 26.2FT(7.98m)
全幅 49.2FT(14.99m) 重量 77160LBS
動力 PT-11 TACHYON DRIVE
※参考資料:アーケード版「ダライアス」デモ画面



0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m

アーケード「ラジルギ」©2005 MILE STONE INC. Wii「マイルストーンシューティングコレクション2」に収録/5040円(税込) メガ・CD「シルフィード」©1993
GAMEARTS アーケード「レイフォース」©TAITO CORP. 1993 PS2「エターナルヒッツ タイターメモリーズⅡ上巻」に収録/2500円(税込) アーケード「ダライアス」©TAITO CORP. 1986

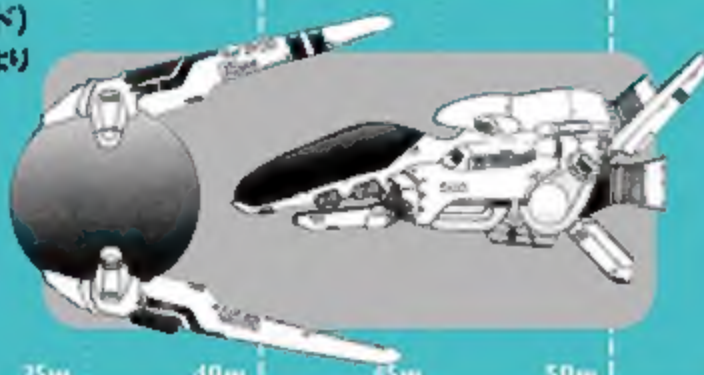
R-9 ARROW HEAD

アール・ナイン(アロー・ヘッド)
[R-TYPE]より



全長 16.2m 全高 10.8m
全幅 5.1m 重量 31.0t
動力 ザイオング慣性制御システム
最高速度 208km/sec

※参考資料: PCエンジン スーパーCD・ROM
[R-TYPE COMPLETE CD]マニュアル



0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 45m 50m 55m

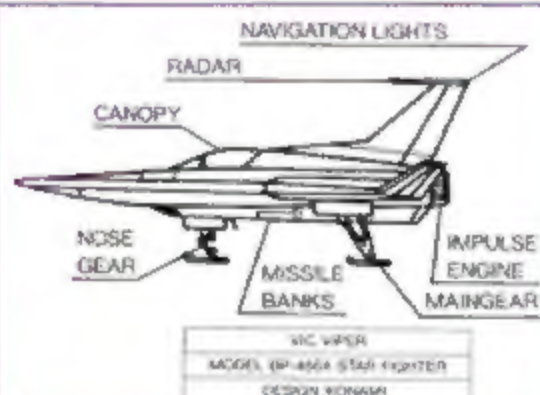
VIC VIPER MODEL BP 456X

ビックバイパー
[グラディウス]より



全長 49.5ft(15.08m) 全高 20.0ft(6.09m)
全幅 51.0ft(15.54m) 重量 38t
動力 IMPULSE POWER DRIVE

※参考資料: ファミコン版「グラディウス」マニュアル



0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 55m

SOLVALOU

ソルバルウ
[ゼビウス]より



全長 9.8m 全高 3.5m
全幅 6.7m 重量 18.5t
動力 核反応炉によるザグレーヴ慣性制御システム
最高速度 マッハ3.4 大気圏内

※参考資料: MSX「ゼビウス ファードラウト伝説」付属ポスター



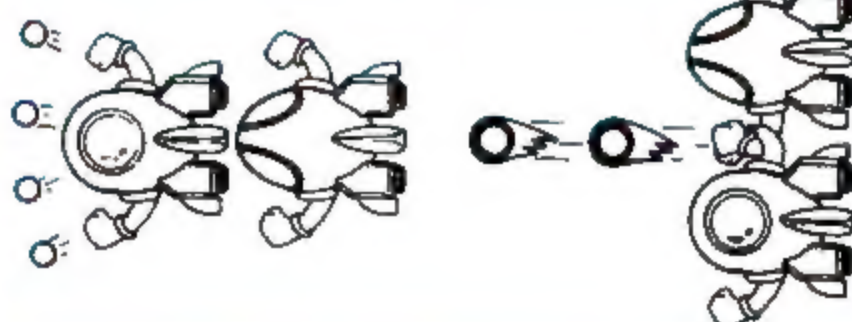
0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 55m

TWINBEE

ツインビー
[ツインビー]より



全長 ? 全高 ? 全幅 ?
(機体の意志により、自由に伸び縮み可)



0m 5m 10m 15m 20m 55m

EXELICA

エグゼリカ
[トリガーハート エグゼリカ]より



身長 159cm(素体のみ) 体重 ???
スリーサイズ B:77 W:54 H:80

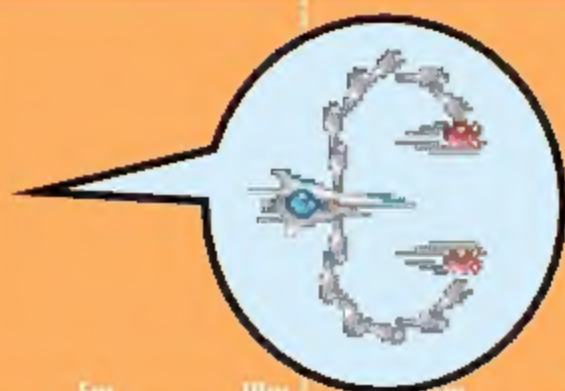
※参考資料: ドリームキャスト版「トリガーハート エグゼリカ」限定版同梱ブックレット



0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 55m

X-002 SWORD FISH

X-002(ソードフィッシュ)
[Xマルチプライ]より



全長・全高・全幅
超マイクロサイズ



0m 5m 10m 15m 20m 25m 30m 35m 40m 55m



00 ギャラガ

アーケード
バンダイナムコゲームス
1981年

シューティングを語るうえで決して欠かせない「背景」。宇宙、地上、架空の星などなど……。その美しいグラフィックを楽しむことも面白さのひとつなのだ。

Text= 島山欣文 (An-EDITOR.)

心に刻まれる 美しい 宇宙背景

シューティングの背景は ゲームの「顔」そのものだ！

シューティングゲームといえば、一番先に何を思い浮かべる人が多いだろうか？ 激しい段幕をいくぐりスリルを楽しみ、と挙げる人もいれば、迫り来る巨大な敵を思い浮かべる人もいるだろう。ただし、これらは普段からゲームを楽しんでいるゲーマーの持つ印象であり、最近ゲームを好きになったばかりのいわゆるビギナーの人たちには「ルールは簡単そうだけど難しそう」という印象を持つ人もいる人も少なくない。それが故、食わず嫌いのままシューティングを敬遠してしまう人もいるだろう。うーん、実にもったいない。なぜなら、シューティングにはほかのジャンルに負けない魅力がたっぷり盛り込まれているからだ。

特に私が注目してほしいのが「背景」。すなわち、ゲームそのものの見た目である。

歴史は古く、元祖は1978年の「スペースインベーダー」から始まる。当時、日本国民を虜にし、大ブームを巻き起こした歴史に残る作品だが、当時はまだモノクロの時代であったこともあり、背景は真っ黒のままであった。ただし、これは「宇宙からの侵略者を撃墜する」というストーリーで宇宙を現していた、と考えればさほど不自然なことではない。これに続いて大ヒットした「ギャラクシアン」(79年)も背景が真っ黒という点で見ると「スペースインベーダー」と大きな差はない。しかし、こちらは背景のドットをチカチカと点滅させ、宇宙に瞬く星を表現し、宇宙の綺麗さを見事に表現したのである。以降も「ムーンクレスタ」(80年)や「ギャラガ」(81年)と立て続けにヒット作品が飛び出したが、これらはいずれも背景が黒、すなわち宇宙が舞台の作品であった。そのため、少し年齢が高めのゲーマーには「シューティングゲーム＝背景が黒」と思い浮かべる人も多いだろう。これ

だけ多くの作品が宇宙を舞台にしていたことを考えれば、それも無理はない話だ。ところが、ある年代を境に「シューティングゲーム＝宇宙」というイメージが薄くなっていく。その最大の理由は「ゼビウス」(83年)の存在だ。同タイトルは「スペースインベーダー」に次ぐヒットを記録した歴史的なタイトル。アーケードはもちろん、いろいろな機種に移植されたことから、一度は触れたことがある人も多いと思う。「ゼビウス」がそれまでのシューティングと大きく異なっていたのは、とにかく背景が綺麗に描き込まれていたという点。美しい緑で表現された森、荒廃した砂漠、青々とした海など、真っ黒な宇宙ではなく、地上を舞台にしたのである。それまでの固定概念をぶち壊したこの強烈なメッセージは、以降のシューティングの世界を一変させた。これまではどちらかといえば硬派な印象を持たれがちなジャンルだったが、「ツインビー」(85年)や「ファンタジーゾーン」(86年)といったポップな背景が描き込まれたタイトルが、誕生するきっかけとなったのである。

ゲームにおいてファーストインプレッション(第一印象)は特に重要である、と私は考えている。見た目

02

背景にドットを光らせる演出。これにより宇宙に無数に瞬く星を表現したのである

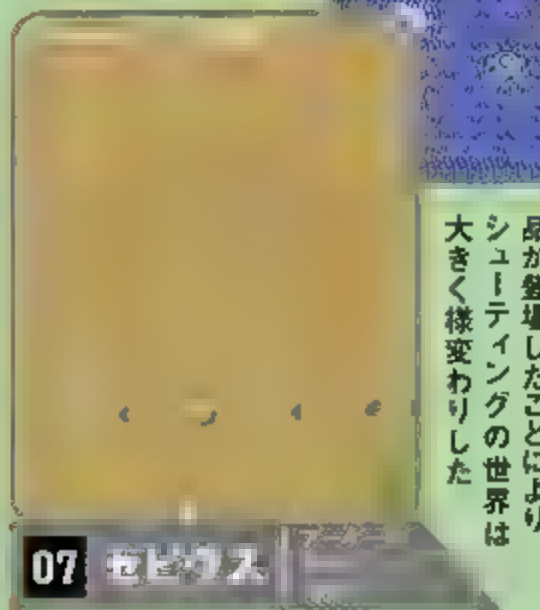


04

宇宙を題材にしつつ、丁寧に背景が描き込まれ、見た目で多くのファンを魅了した「グラディウス」

05

青い海、緑の地上、さらには風景までもが描き込まれ、ポップなイメージで女性にも人気となった



07

ゼビウス

真っ黒な宇宙から背景を描き込むという革命を起こした「ゼビウス」。この作品が登場したことにより、シューティングの世界は大きく様変わりした

00

ギャラガ

07

ゼビウス

PS3「PlayStation®Network」・「ナムコミュニアム.com」に収録。配信料1200円
Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信。800Wiiポイント
Xbox 360「Xbox LIVEアーケード」で配信。400MSポイント

01

スペースインベーダー

Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信。500Wiiポイント

03

ムーンクレスタ

PS3/PSP「PlayStation®Network ゲームアーカイブス」「アーケードヒストリー」に収録。配信料600円 税込

04

グラディウス

PSP「グラディウス PORTABLE コナミ・ザ・ベスト」に収録。2940円(税込)
DS「コナミアーケードコレクション コナミ殿堂セレクション」に収録。2000円 税込

05

ツインビー

PSP「ツインビー PORTABLE コナミ・ザ・ベスト」に収録。2940円 税込
DS「コナミアーケードコレクション コナミ殿堂セレクション」に収録。2000円 税込

06

ファンタジーゾーン

PS2「SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション」に収録。2625円 税込

黒か

背景への進化

パステルカラーで彩られ、敵味方はもちろんのこと、ステージを表す背景にそれぞれ特徴があった作品である

SCORE<1> 000000 SCORE<2> 000000



01

なんの飾りっ気もない真っ黒な背景だが、シンプルながらもきちんと宇宙を表していたのだ

星を表す背景のドットがより多くなり、宇宙の広さを感じさせる表現した「ムーンクレスタ」。不朽の名作だ



03

ムーンクレスタ



06

ファンタジーゾーン

が綺麗だな、面白そうだなと感じれば、そのゲームに触れようという気になるからだ。そういった点では、シューティングゲームの背景はゲームの「顔」という役割を担っていると思う。真っ黒な背景、地上の風景が描かれた背景、ポップな背景など……。どれもシューティングゲームの「顔」として味わいのあるものばかりだ。幸いなことに、シューティングというジャンルは小難しいルールはいらない。ならば自分好みの「顔」でシューティングを選び、遊んでみてはいかがだろうか？



シューティングゲームの歴史には
[大連射時代]とも言うべき黄金期
があった。21世紀には完全に死滅
した[連射]という文化とその熱気。
そこにシューティングの神髄がある。

Text 藤井ファール(武蔵野プロ)

連射

血と汗なくして
シューティングなし

指も折れよと撃ち抜く闘志
それが俺らのゲーム魂

みなさん、連射してますかッ！
してないですよ、そうですね。

だからダメなんだ。

ボタン押しっぱなしでデレデレッ
とショットが洪水のように出る。あ
るいはビームがズビーンと出る。あ
のさ、消防士になりたいわけじゃな
いんだ。この手で、敵を撃ちたいん
だよ。この気持ち、わかるかな？

「スペースインベーダー」は砲台の放
つ弾は単発で、しっかり狙いを定め
て敵を撃つゲームだった。「ギャラガ」
は2連射で、空撃ちしないようにリ
ズムを合わせて編隊を撃つゲームだ
った。この頃はまだ連射力というの
は重要な要素ではなく、アーケード
のテーブル筐体もボタンが筐体側面
に垂直についていて、親指でボタン
を押すスタイルだった。

連射をプレイヤーが技術として意
識し始めたのは1983年、「ゼビウ
ス」のバキュラを256発撃てば壊

せる疑惑(実際は不可能)。1984
年、連射をゲーム性の中核に据えた
「スターフォース」の出現あたりから
になるだろうか。この頃からゲーム
筐体も操作性向上からレバーとボタ
ンが現在と同じ上向きに取り付けら
れ、ボタンの押しやすさが配慮され
た。これにより、ボタンをいかに速
く、かつ継続的に連打できるかとい
う技術をプレイヤーが磨いていくこ
とになる。それがゲームの攻略、ハ
イスコア狙いに不可欠だったからだ。

これによって発明されたのが手首
から先を小刻みにいれんさせてそ
の振動でボタンを連打する「けいれ
ん撃ち」、人差し指と中指で交互にボ
タンをたたいて連打する「ピアノ撃
ち」、そしてボタンの上をツメで左右
にこすることで連打する「こすり
(削り)撃ち」の3種類だ。シューテ
ィングの最上級者は疲労の少ない
「こすり撃ち」で、中級者以下は「け
いれん撃ち」と「ピアノ撃ち」を併
用して、使う筋肉の疲労を分散させ
て長時間プレイに対応していた。「こ

すり撃ち」習得はゲームのあこが
れだったが、出っ張りの高いボタン
と相性が悪く、爪と筐体を傷めるの
で使える場が限られていた。

また、連射技術とはボタンを速く
押せばいいわけではなく、連射を
維持しつつ的確な自機の操作もでき
なければいけない複合技術である。
さらに敵の出現パターンやボーナス
獲得方法も把握する必要がある。要
求されるスキルの多さ、その難解さ
を身につけていくことがシューティ
ィングゲームの面白さ、奥深さだっ
たのである。当然、ハイスコアアタ
ックも激烈に熱い。頂点を目指すハ
イスコアラーのみならず、自分がどの
レベルにあるのかを知り、己を高め
ていく。それは戦いだ。シューティ
ィングゲームとはあらゆる意味で戦
いだった。ゲームと戦い、己と戦い、
全国のゲームマーと戦う。ゲームは遊
び、楽しみであると同時に全身全霊
をかけた真剣勝負でもあった。

だからこそ全国のゲームマーは右腕
を振るい、ツメを削り、指がひん曲
がるほどに撃ちまくった。それはフ
ァミコンでも同じだ。どれだけの子
どもがボタンをバカにして交換パー
ツでコントローラを修理したか。よ
りよい連射環境を求め、高額な「ア
スキースティック」や高橋名人が使



02

バキュラに258発のザッパーを撃ち込むと破壊できる、
という噂を確かめる行為は誰もがやってみたはず



04

ハイポイントエリアではスコアのために通常エリア以上に
連射したくなる。湧き上がる衝動を抑えるな!

00 スターソルジャー

Wii「バーチャルコンソール」で配信中/500Wiiポイント

01 ギャラガ

Wii「バーチャルコンソール」で配信中/500Wiiポイント

02 ゼビウス

Wii「バーチャルコンソール」で配信中/500Wiiポイント

03 スターフォース

Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信中/500Wiiポイント

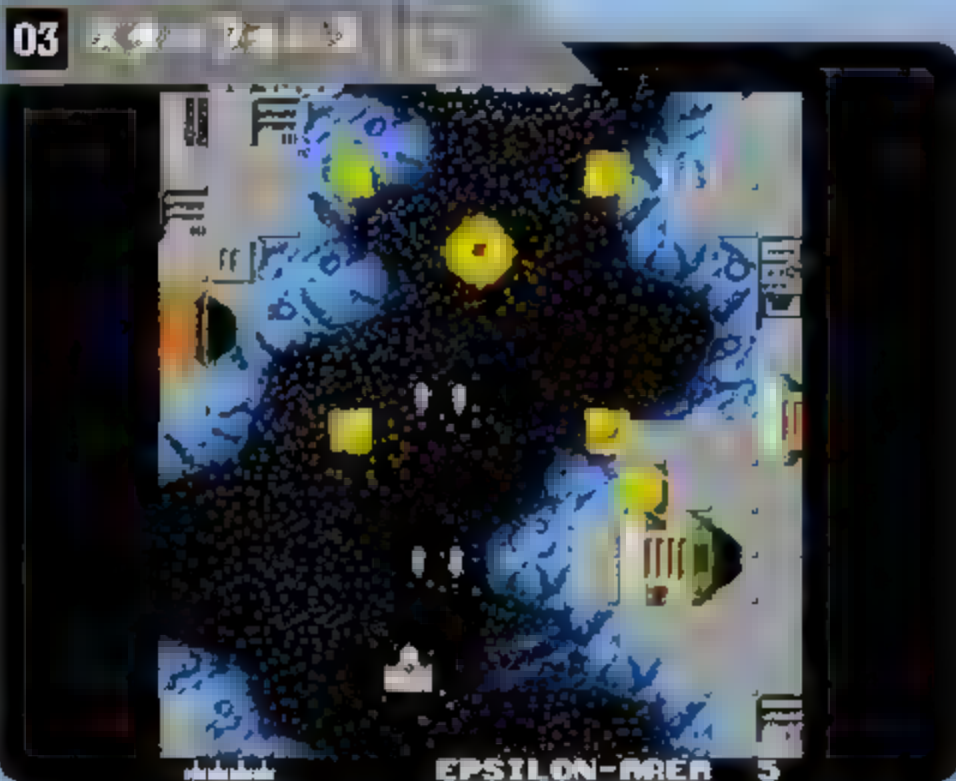
04 エグゼドエグゼス

Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信中/800Wiiポイント



01

ある程度の連射力は必要だが、重要なのはタイミングと
一定リズムで撃つこと。連射時代前の作品だ

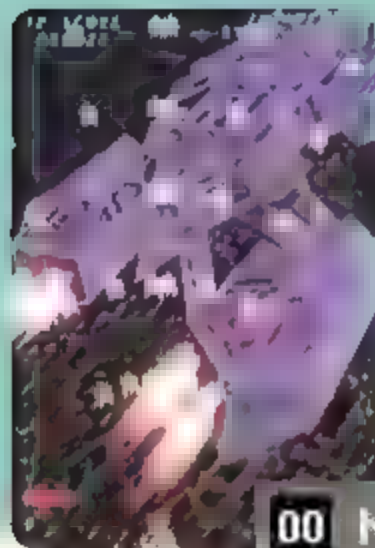


03

秒間8発の連射が最低限でも必要とされたボーナスエネミー、ラリオスの撃
破。高橋名人と並ぶ大連射時代の象徴だ

破壊の手応え 殺意の証明

うハドソンステイックを買ったか。
俺らは血を流し、汗水を垂らして
弾を撃った。それがシューティング
ゲームをプレイするということとい
コールだった。だが、そんな輝かし
い黄金時代は連射装置という便利
道具の登場であっけなく幕を閉じた。
手で打つ必要はない。機械に撃た
せたほうが速いし疲れない。ボタ
ンも傷つけないですむし、連射が苦
手な人も楽しめるんじゃないか。
何を?
弾を撃つからシューティング。撃
たなきゃ面白さなんてわからない。
いいから撃て! 撃てばわかるさ!



00 トライアングル

敵であれ味方であれ、巨大戦艦は少年にとって永遠のロマンである。巨大な威圧感と小さな自機の対比は、大軍に立ち向かう絶体絶命の戦いとその壮絶さを物語っていた。

Text- 山本悠作(編集部)

巨大戦艦

**デカキャラ(死語)という
甘美な響き**

敵の巨大な戦艦を小さな最新鋭機が落とす！ 映画からアニメに至るまで、あらゆるSFに描かれてきた心燃えたぎるシチュエーションは、古くは「スペースインベーダー」(78年)のUFOとして僕らの目の前に現れた。インベーダーの群れの合間を狙って撃ち落とすボナナスキャラ。ドット絵で見ればインベーダーの2倍程度の大きさだったけれど、それ以上の存在観で、僕らは侵略者を連れてくる巨大なUFOを脳内に想像していたハズだ。

そんな想像でしかなかった巨大な姿が眼前に現れたのが、「ゼビウス」(83年)の空中要塞アンドア・ジエネシス。BGMが途切れ、不気味な重低音とともに画面の3分の1はあるうかと思われる巨体が姿を現す。赤く光る核を狙い撃ち、機能を停止させるのだが、核の不気味な赤黒い輝きは未知の科学とエネルギーを連想

させた。登場時に鳴る重低音も動力の音なのか巨体が揺るがす地鳴りなのか。空想は加速する。

以降、巨大戦艦はシューティングの作品ごとに名物キャラを生み出す。16連射でおなじみ、高橋名人ブームを作り上げた「スターソルジャー」(86年)は画面の半分以上を覆うビッグスターブレインが登場。こいつが長期戦になると強そうな巨体に似合わないワープで逃げるのだ。画面には「BRAIN ESCAPED」の文字。逃げるといふより自機がはるか後方にワープで飛ばされたようにも見えるのだが、宿敵を追い詰めようとしたが逃げられるという物言わぬ演出にわき起こる「ちくしように逃げられた」という感情はきつとパイロットの感情とも重なる。

「ダライアス」(86年)はステージボスの敵戦艦がすべて海洋生物を模するという突き抜けたメカデザインにダライアスの宇宙文明が見え隠れする。1面ボスSING FOSSILの姿で、生ける化石シーラカンスを知った少年も

多かったのではないだろうか。余談だがシーラカンスの現存種が新発見された97年にシリーズ作の「Gダライアス」も発売されているという符合が妙に嬉しいのはなぜだろう。

戦艦の巨大化はさらに進行し、シューティングの歴史上の大発明となったのが「R-TYPE」(87年)だ。巨大戦艦がボスキャラどころか、ステージ自体になってしまった。異次元を航行中の巨大戦艦を地球到達前に破壊するのが設定上のミッション。攻撃すると爆発して剥がれる装甲、破壊される砲台、最後に運行コンピュータを波動砲一発で破壊し撃破……。自機に「波動砲」という必殺技が加わったことで映画やアニメでしか観ることができなかった「最終兵器で敵を蹴散らす」というシチュエーションをついに実現。

「スペースハリアー」(85年)と「フアンタジーゾーン」(86年)の最終面では巨大な敵が立て続けに襲い来るシーンが登場。「グラディウス」ではMSX版「2」以降、大型艦との連戦シーンが通称「ボスラッシュ」としてシリーズ恒例となった。

巨大戦艦は敵だけではない。「鋼鉄帝国」(92年)では自機は母艦から発進するのだが、ゲーム終盤では敵の奇襲を受けて母艦が撃沈、自機が帰

モニターから伝わる威圧感。



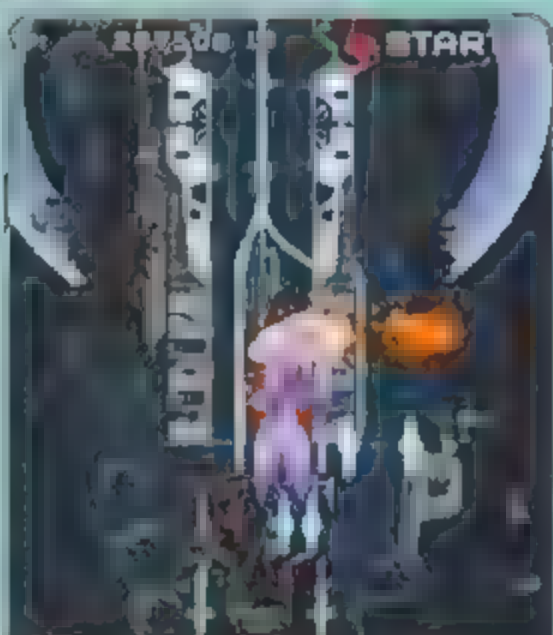
本作では弱点の艦橋を破壊するまで戦艦の周囲をぐるぐる回って戦い続けることになる。このデカブツめ!

敵の奇襲に母艦が自機を守って被弾し、落ちていく。帰る場所を亡くすという絶望をつきつけられる悲劇のシーン



05

洋上の空母の砲台を一掃すると、艦体が二つに割れて変形開始! 二次大戦直後とは思えないオーバーテクノロジーがステキ



06

00 トライジール

Xbox 360「シューティングラブ」200Xに収録/740円 税込

01 ゼビウス

PS3「PlayStation Network」「ナムコミュニアムコメント」収録 配信中/1200円 税込
Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信中/800Wiiポイント
Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中/400MSポイント

02 スターソルジャー

Wii「バーチャルコンソール」で配信中/500Wiiポイント

03 R-TYPE

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」「R-TYPE Dimensions」に収録/1200MSポイント

04 スタートレーダー

Windows「プロジェクトEGG」で配信中/840円 税込

06 ストライカーズ1945 II

PS3/PSP「ゲームア・カイブス」「ストライカーズ1945 II」配信中/600円 税込



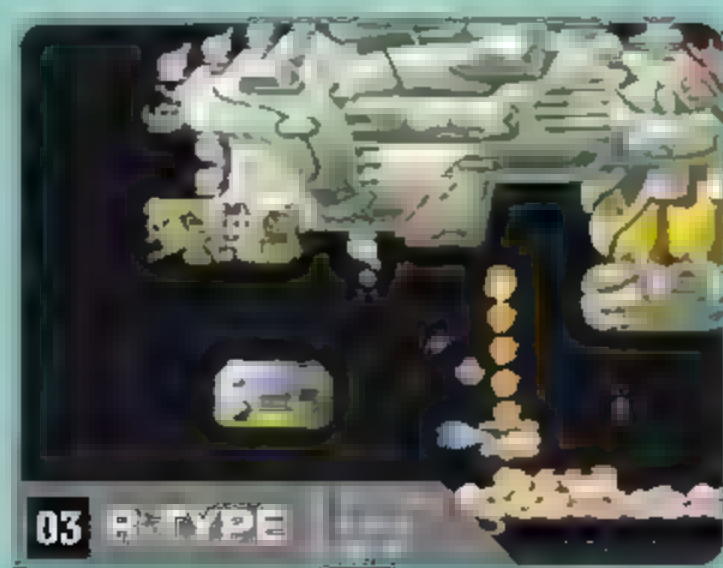
まず音に威圧された。ザコとは比べものにならない弾の数を吐いてくる まさに要塞



02

画面の半分を覆う大きさに驚かされたビッグスターブレイン その名のとおり中央部に脳のような有機的な部位が見えるのが謎加減を強めてて○

巨体と地形に挟まれて押しつぶされるといふ恐怖がたまらない。ひとつひとつの砲台が硬くてなかなか壊せないのも頑強さを感じられて良かった



03

選すべき場所を失う。母艦なくしては描けないドラマと言える。
スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジンによる90年代初頭の3強時代の家庭用シューティングにおいて、この手の演出の究極系を魅せつけたのが、メガCD版「シルフィード」(93年)だろう。敵にハッキングされて操られた新鋭無人艦隊と、それを迎撃する味方の残存艦隊が壮大な艦隊戦を繰り広げ、漆黒の宇宙に数千のレーザーの帯と数百の爆発の光を背景に描いてみせた。巨大戦艦はSFの肝であり、シューティングの華なのだ。

ライトユーザーから見る シューティング ゲームの魅力

スティックにプレイしなくてもシューティングゲームは楽しめる。ライトユーザーでもスコアやクリアを気にせずプレイすれば、虜になってしまう魅力が満載だ。

Text= 高岡昌己 (フリーライター)



「設定」の魅力

ストーリーやメカ、キャラクターなど、ほとんどのシューティングゲームには細かな設定が存在する。それも映画やアニメに匹敵するほど細かなものばかり。プレイしているだけではわからないさまざまなコンセプトが開発段階で作られている。それらは隠し要素などゲーム内で確認できるものもある。攻略本の発売や開発者インタビューの登場まで真相が明らかにならないものもある。ライトユーザーでも思わず惹かれてしまうものが多いのだ。

「インベーダー」「ゼビウス」「グラディウス」など、時代を象徴するゲームはシューティングゲームに多く、アーケード基板や家庭用ハードの限界を追い求めたタイトルも数多く存在する。特にそれが顕著に表れるのはグラフィック。美しさ、細かさ、滑らかさ。基板やハードによって限界は変わるが、最高峰のグラフィックはシューティングゲームで実現されることが多い。それを目撃し、体験するだけでも、プレイする価値があるジャンルなのだ。



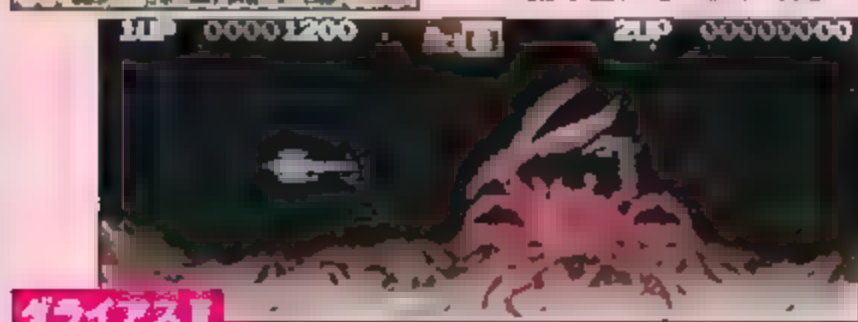
まだまかのジャンルではあまり使われていなかった最新技術を採用し制作された名作も多い



ロボットアニメ世代にはたまらない細かなメカ設定。それは機体だけでなく武器などにも及ぶ

「ボス」の魅力

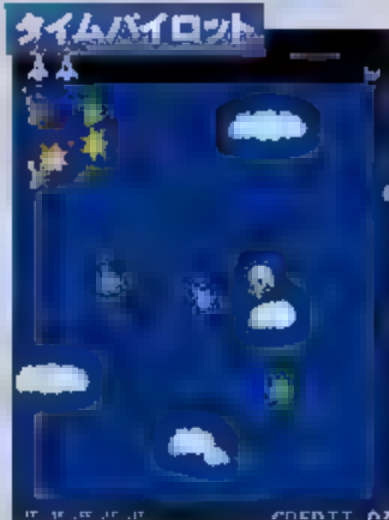
シューティングゲームといえばステージ途中の中ボスや最後に登場する大ボス。巨大だったり、強くて硬かったり、スゴイを通り越してアホらしかったり。ともかくその存在感は抜群で、各作品の象徴となっていてボスもいる。見た目だけでなく出現時の演出や動き、攻撃方法、弱点など、ボスはアイデアが集積された存在。ライトユーザーには簡単に遭遇できないボスもあるが、それでもコンティニューを繰り返してしまう魅力が彼らにはある。



ダライアスⅡ

「システム」の魅力

固定からスクロール、縦画面や横画面、1人プレイから複数人同時プレイ、パワーアップやボムなど、シューティングゲームはシステムやギミックの面からゲームの進化を牽引してきた。それらは後に別ジャンルで応用されることもある。グラフィックだけでなく、システム面でもアーケード基板やハードの限界に挑戦してきたシューティングゲーム。逆に言えば、その基板やハードで何ができるのかは、シューティングゲームを見ればわかるのだ。



対戦格闘ゲーム全盛期には協力プレイが楽しいタイトルも登場。息抜きにプレイできた

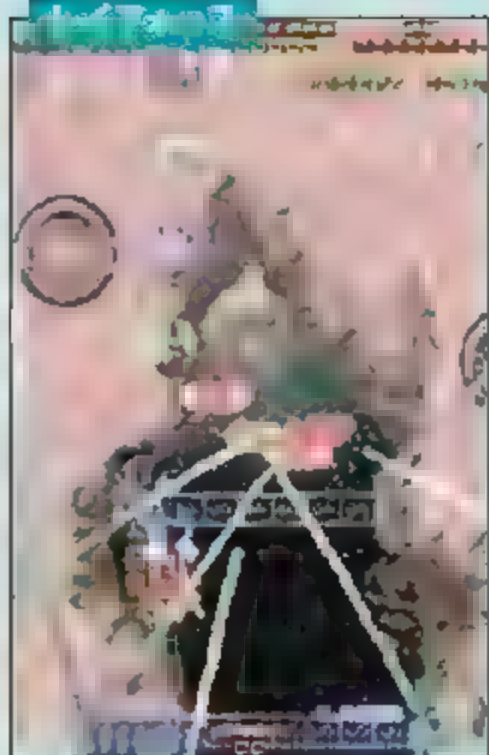
全方位移動でクリア後にはタイムワープ。それだけでも映画的な世界が楽しめるシステムだった



ソニックウイングス・スペシャル

「爽快感」の魅力

撃って壊し、撃って倒し、人間が心の奥底に抱える破壊欲求を満たす。その単純明解な爽快感は、ライトユーザーでもハッキリ認識できるシューティングゲームの魅力だ。スコアやクリアを気にしなければ、出現する敵機をむやみやたらに撃ちまくって破壊してしまえばいい。敵弾や敵機を避けることも忘れてボタンを押す。自機が全滅したらコンティニューし、クレジット

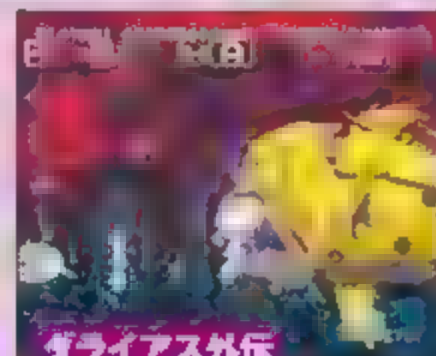


トが続く限りプレイ。こんな何も考えずに楽しめるジャンルがほかにあるだろうか。

ロックオン後にレーザーを発射し、敵機を一気に破壊。こんな快感なかなか味わえない

「音楽」の魅力

秀逸な音楽が多いこともシューティングゲームの特徴。極端に言えばゲーム内容に関係なく音楽を聴くためだけにプレイする価値のある作品もある。



ダライアス外伝

ゲーム展開に波長を合わせて人声コーラスの乗った荘厳でアンビエントな音楽が流れる。ゲームを離れてもひとつの音楽作品として楽しめるゲームミュージックの傑作で、「VISIONERZ」や「FAKE」など名曲多数



ファンタジーゾーン

FM音源を使ったゲーム音楽の最高峰。カラフルなグラフィックにマッチしたサンバのようなノリのいい音楽は、思わず口ずさんでしまうポップさ。「コンプリートコレクション」の「サウンドテスト」でチェックだ



極上パロディウス

クラシックや童謡、ミュージカル音楽など、過去の有名曲をピックアップし、ゲーム展開に合わせて採用。軽快なアレンジによって楽曲に新たな魂を吹き込んでいる。オリジナル楽曲や自社音楽のアレンジも一部あり

「手軽さ」の魅力

シューティングゲームは、クリア目的でなければ短時間プレイでも満足可能。寝る前にちょっと、出かける前に少しなど、いつでも手軽に楽しめる。



制限時間内で入力を競う短時間プレイを逆手にとったタイトル。問われる集中力も短時間で済む

アーケード『極上パロディウス』『パロディウスだ!』 PSP『パロディウス PORTABLE コナミ ザ・ベスト』に収録/2940円(税込)
アーケード『ダライアスII』『レイフォース』 PS2『エターナルヒッツ タイムメモリーズII 上巻』に収録/2500円(税込)
アーケード『タイムパイロット』 Xbox 360『Xbox LIVE アーケード』で配信中/400MSポイント
PS『アーケードヒッツ ソニックウイングス・スペシャル』 PS3/PSP『ゲームアーカイブス』で配信中/600円(税込)
アーケード『ダライアス外伝』 PS2『エターナルヒッツ タイムメモリーズ 上巻』に収録/2500円(税込)
アーケード『ファンタジーゾーン』 PS2『SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』に収録/2625円(税込)
Wii『スターソルジャーR』 Wiiウェア配信中/800Wiiポイント



自機と武装の多彩さもシューティングの魅力。世界観とゲームシステムを同時に構築したそれらについて、発明が多かった日本のアーケードを中心に、その歩みを見ていこう。 Text- 箭本進一（フリーライター）

武装

発明と進化がもたらしたもの

武装の始まり

「爆弾」がもたらす空間の広がり

「スペースインベーダー」（78年）の「トーチカ」は敵の弾を防ぐ建造物。「ブロックくずし」や「スカッシュ」といったおとなしめの作品がメインのゲーム界でしたが、「トーチカ」は「敵が能動的に攻撃してくる」という過酷な環境からプレイヤーを守護。これなくしてはシューティングそのものが根付かなかったかもしれないという意味において最も重要な装備です。

「スクランブル」（81年）の「爆弾」は重力に従って落下するため、狙いを付ける必要があります。その手間は「兵器を操作している」感覚に直結しました。

爆弾はメジャーなものとなりその神通力は失われていきましたが、「スカイキッド」（85年）は「敵ボスを倒すたった一発の爆弾」というギミックで「爆弾」の恐ろしさと強さを挽回。「ファンタジーゾーン」（86年）

の「HEAVY BOMB」はゲーム内通貨を払って買うことが貴重さを際立たせます（最終局面をシメる一発として記憶している人も多いのではないだろうか）。爆弾の貴重さの模索は「タイガーヘリ」（85年）の「ボム」でひとつの到達点に。敵弾を無効化できることで、爆弾はシューティングで永遠の生を得たのです。

「達人」（88年）の爆発の中にドクロが浮かぶ「達人ボム」、「トライゴン」（90年）の画面全体を荒れ狂う炎の龍「ドラゴンレーザー」、「ドライアス外伝」（94年）の敵弾を飲み込む「ブラックホールボム」といった視覚面での進歩と、「19XX」（96年）の瞬間発動ボタンのため押しで威力が変わる「ヴァリアブルボム」や「エスプガルーダ」（03年）の敵弾が遅くなる「覚醒死界」のような機能面での進歩が続いています。

爆弾を「投下」とするという行為は「ゼビウス」（83年）の「プラスター」で新たな展開を迎えました。シューティングに空間的広がりを持たせる

ためには「スクランブル」（81年）のように真横視点とするか、「ザクソン」（82年）のように斜め視点とする方法が採られてきましたが、地上専用爆弾による「対地攻撃」の発明により、真上から見下ろしたタイプの視点に三次元的な広がりを与えることが可能となったのです。

「対地攻撃」は「ジャイロダイナ」（84年）において速射の「機銃」へと進化。航空写真を思わせる豆粒のような民間人や動物が機銃で撃つと逃げ回るという作り込みで強い印象を与えました。

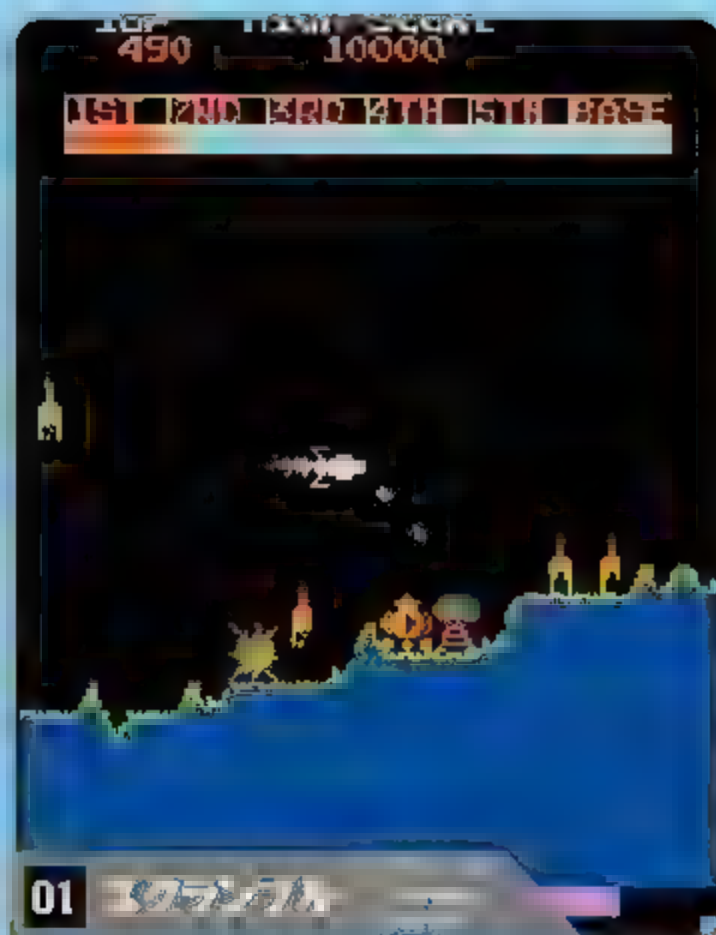
その後「対地攻撃」はゲーム界から姿を消しましたが、これはグラフィック能力の進歩によって「対地攻撃」をなくしても三次元的広がり表現できるようになり役割を終えたということなのかもしれません。

合体と武装

「火の鳥とサンダーアーマー」

「B-WING」（84年）の「ウイング」はその名の通りの「翼」で、後方攻撃の「A-WING」、対地攻撃用の「G-WING」など状況に合わせての合体が魅力。「スターフォース」（84年）の「バーサー」は合体すると高速連射が可能となる装備で、連射で爽快に敵を撃つというゲーム

「オフシジョン」と編隊飛行し、「レーザー」が一面をなぎ払う様は「グラディウス」というゲームを代表するビジュアルに、インパクトのある画面でゲームセンターの人々を魅了した

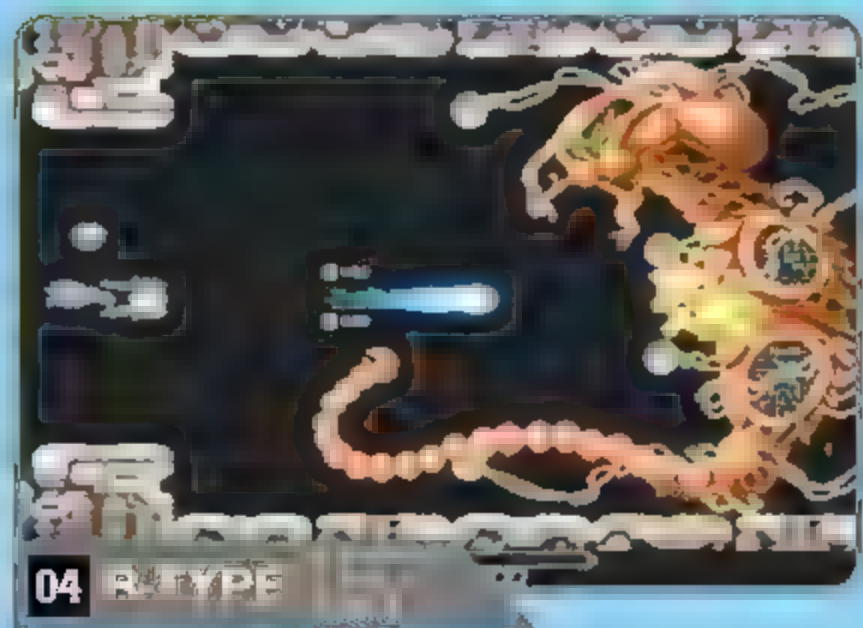


地表スレスレに飛び、機銃で建造物を壊すことも可能だが、高々度から安全に爆撃できるのが「爆弾」のメリットとなっている



「ブラスター」の照準は、地下に隠された建造物をも探知可能。そのハイテク感はゲームのテーマとも結びついている

シューティング空間を切り開いていった武装の神話



「フォース」を敵にめり込ませれば大ダメージを与えられる。このほかにも溜め撃ち「波動砲」など印象的のフィーチャーが多い

00 スペースインベダー

Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信／500Wiiポイント

01 ス克蘭ブル

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」にアレンジ収録／400MSポイント
DS「コナミアーケードコレクション コナミ殿堂セレクション」に収録／2000円 税込

02 ゼビウス

PS3「PlayStation Network」「ナムコミュニアム.com」に収録 配信／1200円 税込
Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信／800Wiiポイント
Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信／400MSポイント

03 グラディウス

PSP「グラディウス PORTABLE コナミ・ザ・ベスト」に収録／2940円 税込
DS「コナミアーケードコレクション コナミ殿堂セレクション」に収録／2000円 税込

04 R-TYPE

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」「R-TYPE Dimensions」にアレンジ収録／200MSポイント

コンセプトそのものを体現しました。合体武装は戦闘機の自機がパーツと合体してロボットとなる「ファイナライザー」、5機合体で大型戦闘機となる「テラクレスター」、強化装備のパーツを集めること自体が戦略性へと昇華した「ASO」（いずれも85年）に受け継がれました。多数のパーツを集める過激なパワーアップはモチベーションに直結。5機合体による無敵の「火の鳥」（「テラクレスター」、短射程・高威力の「ロケットパンチ」（「ファイナライザー」、画面を覆う雷光がボスすら一撃で葬る「サンダーアーマー」（「ASO」）など、いず

れのゲームにもカリスマ的な武装が用意されているのは偶然ではないでしょう。

編隊飛行から「オプション」へ 攻撃の時代

『ゼビウス』（83年）の「シオナイト」は孤独なプレイヤーと編隊飛行する仲間でしたが、これを武装とすることとは新たな可能性を生み出しました。『ステインガー』（83年）の「ボンゴ」は仲間であると同時に、シューティングとドラマを融合させたという意味で印象深い存在。敵地に孤立しているのを救出するとプレイヤーの歯が立たない敵を特攻で倒してくれま

す。黄色い球形という辺り「バラデューク」（85年）の「パケット」の先祖かもしれません。『スタージャッカー』（83年）は通常は収納されている残機が編隊飛行するといふもので、ミスするたびに編隊が減っていくさまはある意味リアル。『グラディウス』（85年）の「オプション」は無敵かつ複数装着可能でシューティングに「攻撃の時代」をもたらしました。

編隊飛行は「スクランブルフォーメーション」「ハレーズコメット」（ともに86年）、「大旋風」（89年）に受け継がれましたが、いずれも「被

弾もしくは自爆で特殊な能力を発揮」するのが興味深いところ。

「オプション」の無敵性をよりアグレッシブにしたのが「R-TYPE」（87年）の「フォース」で、全身が攻撃判定の塊かつ敵弾を防ぐことが可能。「合体」のほかに「分離」のステッパが組み込まれており、「合体」と「分離」のひと手間は「フォース」に圧倒的な存在感を与え、後期シリーズでは物語の核にまで成長しました。「無敵であること」はイレギュラーであり、それゆえにドラマに昇華します。「ドラゴンブリード」（89年）の「バハムート」は東洋風の龍。背中に騎乗したプレイヤーを身体で守れてしまう度を越した無敵さは悲劇の予感をはらみ、それはエンディングで的中してしまいます。

敵の攻撃を防ぐ巨大戦艦と 渡り合うシルバーホーク

防御装備もシューティングを構成する立派な武装です。「敵に触れても平気」というフィーチャーは、「バックマン」（80年）の「パワーエサ」、「ファイナライザー」（85年）の「F」など時限制が常識でしたが、「グラディウス」（85年）の「？」（シールド）は敵弾を受けない限り持続。「ダライアス」（86年）の「アーム」はアイ

テムを取るたびに耐久力が加算されるため、「50発被弾してもびくともしないシルバーホーク」というカリスマ的な自機を生み出し、三画面筐体による巨大戦艦の描写と相まって「巨大戦艦と真っ向勝負する小型戦闘機」という極めて印象的な光景を実現しました。これはインパクトが強いと同時にプレイ時間の増加に直結。巨大戦艦での残機つぶしとともに、攻撃が激化した「エキストラバージョン」登場の切っかけとなったであろうことは想像に難くありません。

敵を乗っ取る

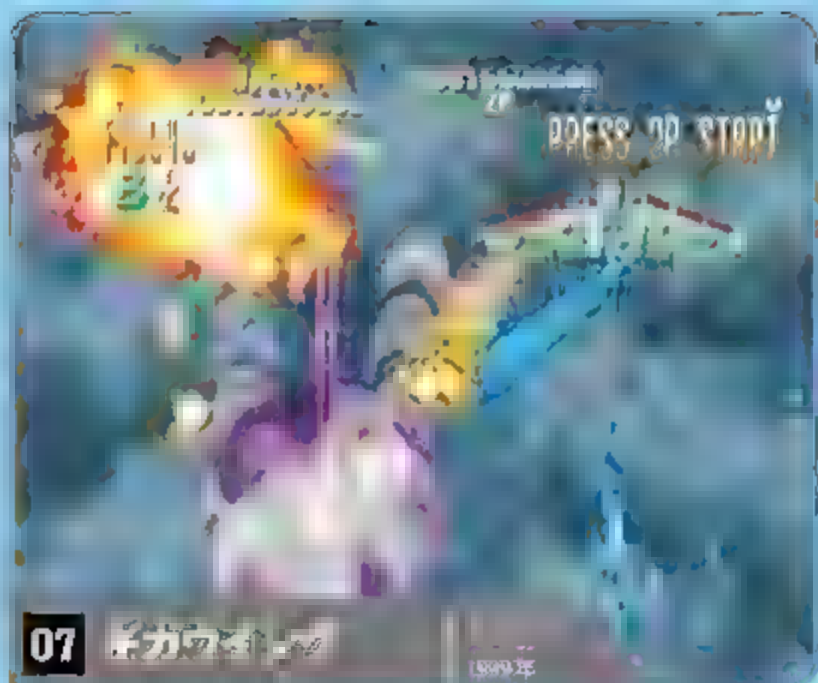
強大な敵ですが、これを味方に付けられたらどうでしょうか。「ギャブラス」（84年）の「プラスターヘッド」のひとつ、「フランクス」は敵機を捕らえて隷属させることが可能。「ブレイゾン」（92年）の「トランキランダール」は特定の相手に当てることで機体に乗っ取り、高性能で攻略を有利に進められます。「Gダライアス」（97年）の「キャプチャーボール」は前作「ダライアス外伝」（94年）の「キャプチャーシステム」のアイデアを進歩させ、ヒットさせることで実際にさまざまな敵機を味方に付けられるようになります。

敵弾を利用する

シューティングは新たな次元へ

バリア系に替わる防御装備として期待されるのが敵弾利用系武装。「オーダイン」（88年）の「ストックボンバー」は敵弾を吸い込めば吸い込むほど次の一撃の威力が高くなるため、回避と吸い込みに徹した後狙い撃つというカタルシスがあります。「グリッドシーカー」（92年）の「グリッド」「レイディアントシルバーガン」（98年）の「レイディアントソード」は敵弾を吸収することで緊急回避が使用可能となるため、小まめな敵弾吸収が鍵に。「ギガウイング」（99年）の「リフレクトフォース」は敵弾を跳ね返し点数アイテムとするため、激しい攻撃がチャンスに転化。「斑鳩」（01年）の「属性」は自機と同色の敵弾を吸収するため、これを防御的に使った攻略が必要とされます。

「サイヴァリア」（00年）の「BUZ Z」は敵弾にかするとパワーアップ。「メタルブラック」（91年）、「Gダライアス」（97年）の「ビーム」は敵の「ビーム」にぶつけることが可能で、これも広義の敵弾利用系。世は弾幕時代となっており、敵弾利用系は新たな楽しさをもたらす可能性を秘めた注目武装と言えるでしょう。

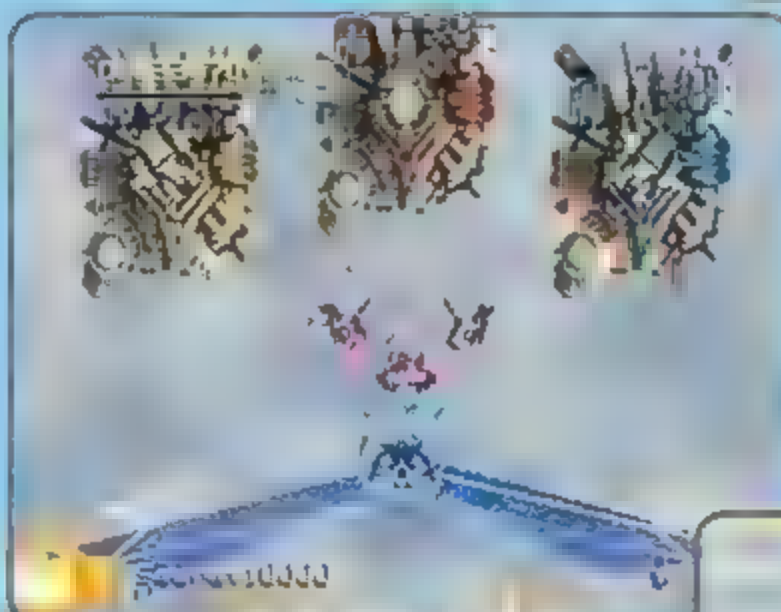


07 **イカガハ**
タイミングを合わせて敵弾を反射すれば、滝のように降ってくる得点アイテムに変化。画面を黄金色が埋め尽くした



自守を守る「アーム」は強化される。さらに緑の黄金と、その輝きを変化させていく

巨大な剣「ハイパーソード」は攻撃力も高く、計画的に使えば攻略の大きな助けとなってくれる



08 **イカガハ**



09 **イカガハ**
ビームどうしがぶつかりあうさまは少年漫画を思わせるインパクト。干渉でできた光球で大ダメージを狙える

05 スーパーダライアス

Wii「バーチャルコンソール」で配信中／800Wiiポイント

06 オーダイン

Wii「バーチャルコンソールアーケード」で配信中／800Wiiポイント

08 レイディアントシルバーガン

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中／1200MSポイント

09 メタルブラック

PS2「エターナルヒックタイト メモリアルズⅡ 上巻」に収録／2500円 税込

名武装は 永遠に射手の心に 刻まれる



06 **イカガハ**
敵弾を吸い込む「ストックボンバー」は高価な装備。お金で武器を買う本作ではかなりの高評価ということに

新たな時代に

武装の歴史はシューティングの歴史であり、ゲームデザインの発展そのもの。シューティングを取り巻く状況の変化に合わせて、これからもさまざまな名武装が生まれていくことでしょう。心揺さぶる新たな名武装、それがどんなものになるのか、共に目撃し続けていこうではありませんか。シューティングの新たな時代に幸あらんことを！



ボタンひとつでフォーメーションチェンジ！
友軍機との位置関係こそ攻略の要だ。対地
対空広範囲、一点集中に完全防御、あらゆる
方向からの攻撃に緊急対応だ！

Text=GERTACK!(フリーライター) 劉帝(バンダコネクション)

00

**フォーメーション変化で
すべての方向に対応せよ！**

敵の巨大なボスがザコを引き連れて、多彩なフォーメーション攻撃を仕掛けてくる。ならば、自機だって同じような攻撃したい！ズラッと並んで一斉射撃！カッコいい！そんな流れで、機体のパーツや援護機、オプションなどを自機の周囲に配置して攻撃の手段や方向を変化させる「フォーメーション」について、必要以上に注目してみた。

フォーメーションについて語るうえで、まず「テラクレスタ」を外すことはできないだろう。地上の格納庫から出現する4種類のパーツと自機（1号機）が合体することで、画面下に表示される「Fマーク」が補充される。この回数に限り、任意のタイミングでフォーメーション攻撃が可能となる。最大5機まで合体するに従って、自機の当たり判定も徐々に大きくなってしまふのだが、フォーメーション攻撃を展開するこ

とで自機とパーツが分離、攻撃力がアップするとともに当たり判定が1号機のみとなり、ピンチを切り抜いたり、攻撃範囲が広がることでスコア稼ぎなどにも活用できる。また、同作のファミコン移植版では、オリジナル要素として「フォーメーション・デザイン」モードを搭載。自機とパーツのフォーメーション形態やショットの方向を自在に編集することが可能で、戦略性が高まった。続編の「テラクレスタII」マンドラーの逆襲（PCエンジン）にも引き継がれているので要チェックだ。

ほかにも日本物産作品では「UFOロボ ダンガー」や、「アームドF」など、多くの作品でフォーメーションシステムを採用。どれも画面下のFマーク表示でフォーメーション攻撃が可能な回数を管理しており、この一連の流れがあったからこそ多くのシューティングファンに「フォーメーション」といえばニチブツと連想させるまでに至った、と強引に断言してみる。

もちろん、ほかのメーカーでもフォーメーション変更がシステムと密接に連携する作品は多数確認できる。たとえば「スクランブルフォーメーション」や、「スクランブルスピリッツ」（この2作紛らわしいよね）などでは、援護機のフォーメーションチェンジで対空攻撃と対地攻撃を切り替えて敵の攻撃に対応してゆく。このシステムを採用した作品はテクニカルで攻めがいがあり、味わい深いものが多い。

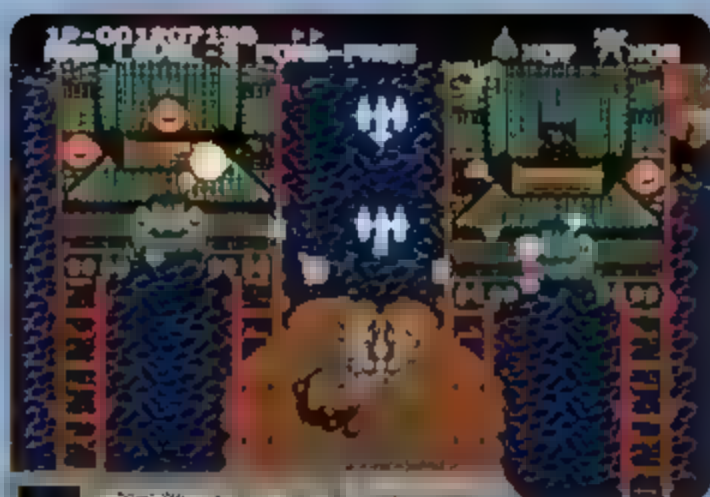
「グリッドシーカー」や、「グイ・フアイヴ」などは、ショットボタンを押しつつ放し、もしくは離して自機を操作することでオプションの位置を調節して固定する、自由度の高いフォーメーション攻撃が熱い。

ボタンを押すごとに数種類のフォーメーション変更が可能な作品は特に多く挙げることができる。このタイプの代表例としては、ボスに対しての撃ち込み点やショット弾数による難度の変化など、マニアックな特徴に応じた対処を行うために、最適なフォーメーションチェンジが必要不可欠となっている「バトルガレック」を挙げておきたい。

さらに独特なフォーメーションとして、1Pと2Pの位置関係によりオプションの配置と攻撃方向が変化

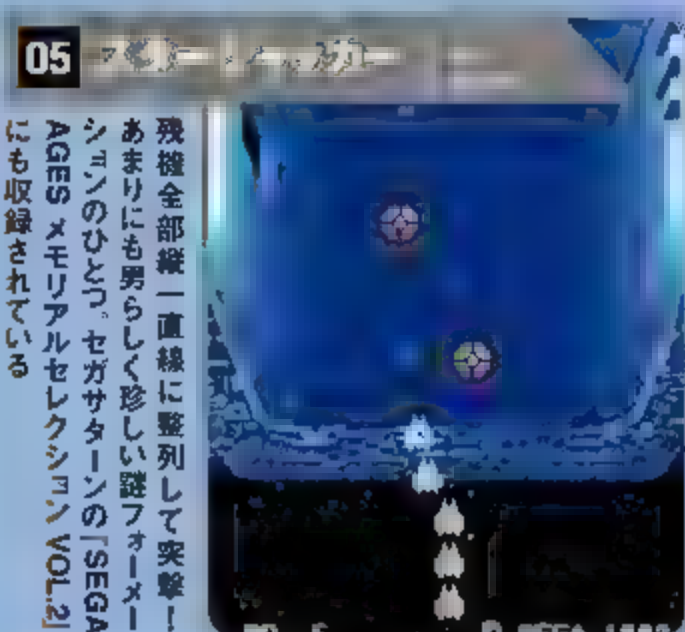
フォーメーション

全機整列！ 全弾発射！ お前を撃つのは俺だけじゃないぜ？



04

本作のフォーメーションシステムが、のちの「バトルガレック」につながる、興味深い1作



05

残機全部縦一直線に整列して突撃！あまりにも男らしく珍しい謎フォーメーションのひとつ。セガサタンの「SEGA AGESメモリアルセレクションVOL.2」にも収録されている



06

大量出現する敵にフォーメーションで反撃 右スティックで配置を変えて、攻撃に即対応せよ！ 続編の「ギャラガレギオンズDX」もXbox 360とPS3で配信中だ。

00 スクランブルフォーメーション

PS2「タイトーメモリーズII上巻」に収録／2600円（税込）

01 テラクレスタ

PS2「オレたちゲーセン族 テラクレスタ」／2000円（税込）

02 グラディウスV

PS2「グラディウスV コナミ ザ・ベスト」／2940円（税込）

04 武者アレスタ

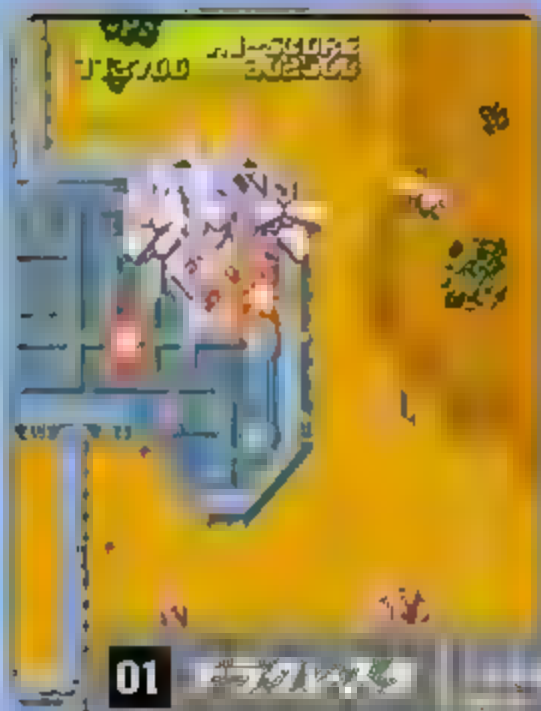
Wii「ハ・チャルコンノール」で配信中／600Wiiポイント

06 ギャラガレギオンズ

3DS「バックマン&ギャラガ ディメンションズ」に収録／5040円（税込）
Xbox 360「ナムコミュニアム ハ・チャルコンノール」に収録／479円（税込）
Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中／800MSポイント

06 ギャラガレギオンズDX

Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中／800MSポイント
PS3「PlayStation®Store」で配信中／1000円（税込）



01

合体！ 分離！ フォーメーション！ この完璧なギミックが全国男子の魂を直撃した超名作



02

オプションの配置をリアルタイムで調整するシステムも、フォーメーションが進化した姿と言える。特にテクニカルで新しい作品の一例として

2機を結ぶ直線の間接点に位置取り、そこを軸とした垂直方向に攻撃する面白い例。これをひとりで使いこなすダブルプレイヤーも存在するとか？

03

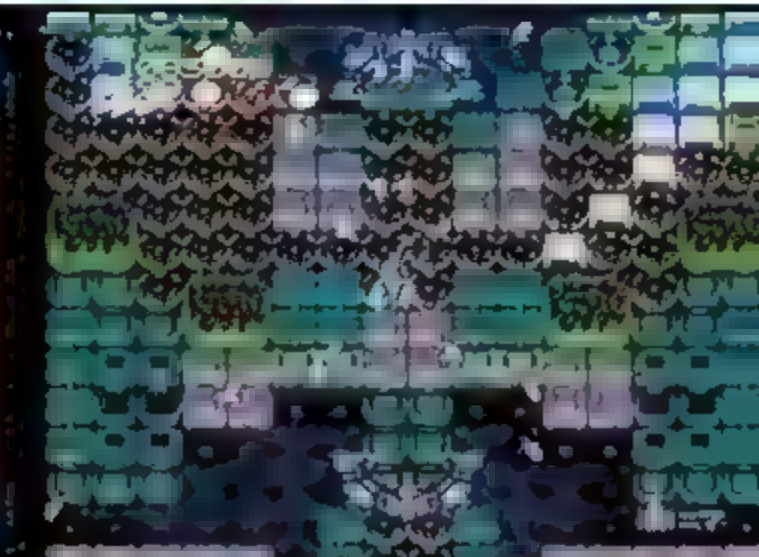
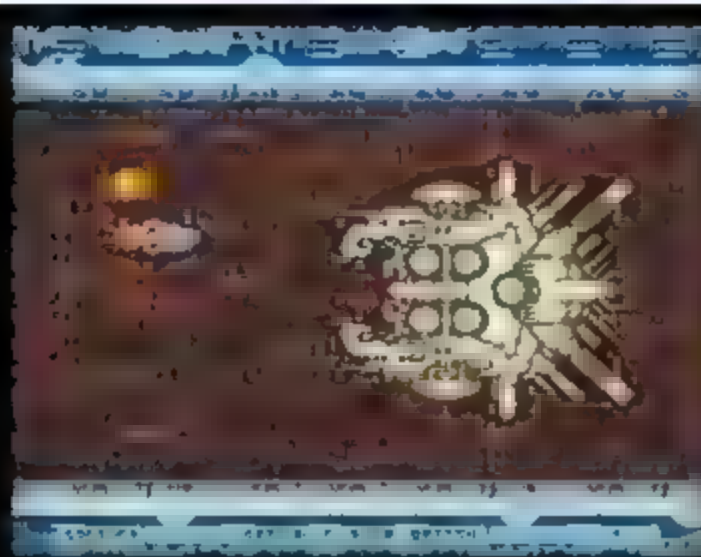
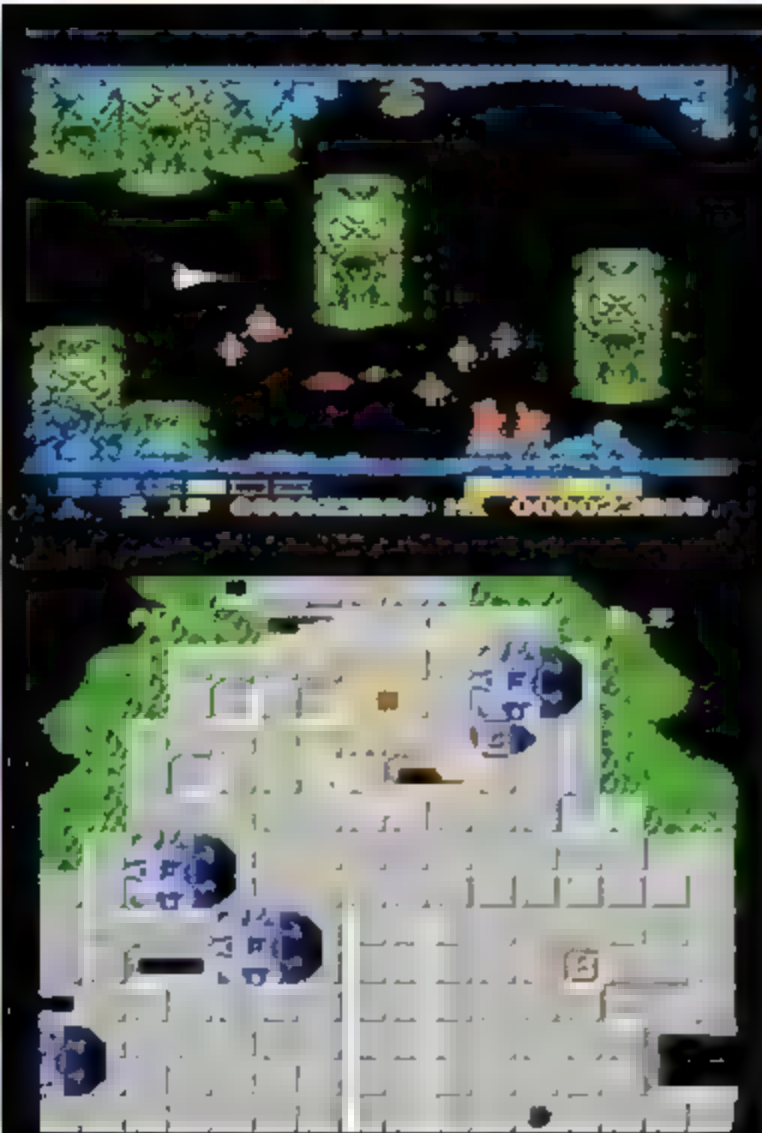


する「トライゴン」を特筆しておきたい。このシステムが「オプションチェイン」アイテムを取得した際に2機の間に等間隔でオプションが配置されるMSX版「沙羅曼蛇」に似ている、と思いつけるシューターはよく訓練されたシューターだと認定しよう。思えば「グラディウスV」の多様なオプションタイプもフォーメーション攻撃の進化したカタチと言えるかもしれない。

とにかくド派手に、大量の弾丸を撃ちまくりたいならば、さまざまな作品のフォーメーション攻撃に再注目し、味わってみたいだきたい。

そして……遠い未来へ、
命は受け継がれるから。

「彼」は子どもの頃、ショッピングセンターのゲームコーナーで上級生のプレイする「ゼビウス」をテール筐体の反対側からのぞくのが好きだった。少しするとファミコンのある友達の家で「スターフォース」に夢中になった。コロコロコミックの記事を食い入るように読んで「スターソルジャー」を心待ちにして、発売されたら皆でそればかり遊んでいた。隠しキャラがどうしたとか裏面がどうしたとか誰の連射が一番速いとか、話すことといえばそんなことばかり。ゲームセンターのゲームはファミコンよりずっと絵がキレイで「あこがれ」だったけれど、親にも先生にもダメだと言われた。それに行ったら行ったでPTAのおばちゃんに追い返されるので、結局家で「グラディウス2」を遊んでいた。ある日、その「あこがれ」がお金持ちの友達の家に来て来た。しかもカイドという小さな板に込められて。PCエンジンの「R・TYPE」を初めて見た時は目を疑った。ゲームセンターのゲームがそこにあったのだから。PCエンジンは「ドラゴンスピリット」や「ダライアス」など



家庭用シューティング

～ R30 僕らは家庭用シューティングで育った～

Text=VHS (フリーライター)

90年代後半以降、ほとんど姿を消してしまった
家庭用オリジナルシューティング。
その役割とは何だったのかを振り返ってみる。

の移植が遊べるのも魅力だったが、「スーパースターソルジャー」「コリユーン」「ゲート・オブ・サンダー」などアーケード級のパワーにあふれ、それでいて遊びやすいタイトルがたくさん登場したのも魅力だった。一方、メガドライブでも「サンダーフォース」「シリーズや「ジノーク」「武者アレスタ」などをゲーム好きの連中はよくやっていた。「サンダーフォースⅢ」の音楽と映像のシンクロは見ていただけで興奮ものだった。黒光りしてこちらを威嚇するメガドライブはとっつきにくい印象があったが、その印象をブツ壊すくらいの魅力があったこともまた事実だ。それに比べるとスーパーファミコンは最初の頃こそアレンジ移植の傑作「グラディウスⅢ」や「スーパーR・TYPE」があったが、その後はシューティングが少なく、RPGと格闘ゲーム専用機と化していた。

その頃から「彼」はゲームセンターに入り浸るようになった。当時はシューティングの円熟期。システムも敵の攻撃も複雑で歯応えのあるものへと進化を遂げ、「彼」を魅了した。それにいくらか次世代機でも「レイフォース」や「ダライアス外伝」の美しさを再現することなど不可能だろうと考えていた。だが、登場したセ

写真右から

PCエンジン「スーパースターソルジャー」©HUDSON SOFT Wii「バーチャルコンソール」で配信中/600Wiiポイント
スーパーファミコン「グラディウスⅢ」©Konami Digital Entertainment Wii「バーチャルコンソール」で配信中/800Wiiポイント
MSX「グラディウス2」©Konami Digital Entertainment Wii「バーチャルコンソール」で配信中/800Wiiポイント
ファミコン「スターフォース」© 1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved. ©HUDSON SOFT

ガサターン版は業務用と見分けのつかぬ「そのまま」だった（厳密には背景の省略などがあるが）。電機代と練習代を考えれば実売価格5千円は安い買い物だ。家庭用オリジナルシューティングは「グラディウス外伝」や「サンダーフォースV」などの「大作」以外見なくなったが、そんなことは「完全移植」作品群の前では正直どうでもよかった。しばしばTVを縦に置いて変色させ、壊してしまいうらい遊び倒した。

そんな時期を過ぎてアーケードの新作本数も激減してきた20世紀の終わりに「彼」は気づいた。ゲーセンでシューティングを遊ぶ者に80年代以降の生まれがほとんどいないという事実。ゲーセンの客層がそうなりつつあったのも事実だが、格闘ゲームや音楽ゲームはその世代が育って大会にも出場するようになっていた。だがシューティングにはそれがなかった。シューティングだけが、時代に置き去りにされていた。

「STGなんてな前世紀の産物なんだよー」（幻冬舎「大東京トイボックス」より、新作の企画会議で）

ゲームは本来子どものおもちゃだ。子どもを大事にしない文化はいずれ廃れる。シューティングの基本と面白さを教えてくれたのは、3分で殺

【緊急企画！】 子どもに遊ばせたいシューティング

幼稚園	小学校	中学校	高校	A級 プレイヤー	次世代へ
キャラバンシューティングで指先を鍛えましょう。	コンパイルシューティングで動体視力を鍛えましょう。	「グラディウス」でバターン構築と高次周の回避を学ばせましょう。	優れた能力は次世代へ引き継がれます。シューティングの未来は安泰です。	動体視力が発達します。好みに合わせ弾幕か高速弾シューを与えましょう。	

「お父さま、お母さまへ」
・引きこもり、学級崩壊、何かと不安な現代。お子様の情操教育にシューティングは最適な教材です。
・お子さんは親御さんのお手本プレイを見て学習します。お手本は全力でプレイしてください。その姿勢はお子さんに目標を持たせ、やる気と忍耐力を育てます。
・姿勢を正しく、また運動もしないとゲームもうまくなれないこともきちんと教えましょう。

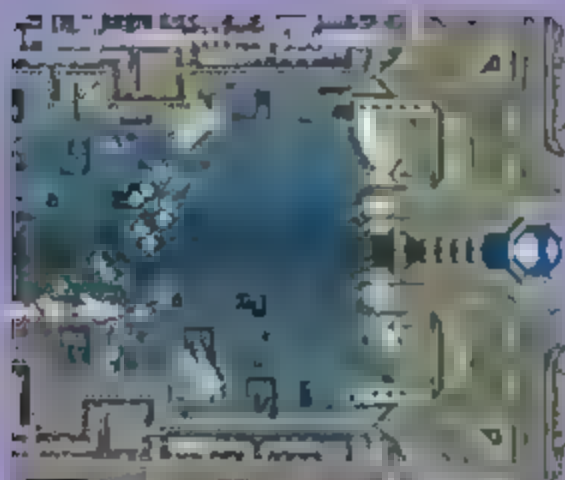


「ターゲットは強力な対空兵器を装備している。気をつけろ！」

SHOOTING GAMES FOR CONSOLE GAME

されるアーケードゲームではなく、子どもの頃にみんなで遊んだ家庭用シューティングだった。90年代、主流機スーパーファミコンからシューティングが消え始め、次世代機では難しく複雑なアーケード移植作ばかり。シューティングファンはそれを賛美した。だがシューティングに触れる機会の少なかった子どもらにとってそれらは理不尽とも言える内容。離れてゆくのは当然だ。そのツケがここ10年の状況ではないか。

どうしたらシューティングの火をともし続けられるだろう。「彼」は今、世間的に言う「いい歳」だ。「スターソルジャー」に夢中になった子どもたちは皆「いい歳」になり、親になった者も少なくなる。世の中も変わり、ゲームも変わった。これから変わってゆく。だがどんなに時代が変わっても、シューティングの持つ面白さは不変だ。そして子どもの日の思い出も消えることはない。幸い今はバーチャルコンソールなど素晴らしいツールもある。優れた娯楽を一生懸命遊んだ子どもが成長し、将来の世の中を支え、また次の世代を生み、育て、教え、つないでゆく。その最初の使命を果たすのは、今でもシューティングを愛している「彼」であり、君であり、僕なのだ。



01 グラディウスII

ただそこにいるだけで、敵から吐き出される大量の弾がすべて自機のそばをすり抜けてゆく。実用性もさることながら、その壮絶な光景は観る者すべてを魅了する。

Text VHS (フリーライター)

安全地帯



00

安全地帯は救いの手？ 休憩時間？ 営業妨害？

そこに自機を置いておくだけで、壮絶な弾幕がすべて自機のそばをすり抜けてゆく安全地帯、略して安地。弾避けが苦手な人にとっては救いの手、長時間プレイヤーにとってはタバコまたはトイレタイム、そしてお店側にとっては難易度を下げプレイ時間を長くする忌々しい存在だ。

安地といえば「グラディウスII」が有名だ。多くのボスに安地や秒殺パターンがあり、実用的なものから見た目のインパクトがすごい「大道芸」まで多種多様。中間要塞の安地（ページ上写真）は大道芸の代表格で、実用性の高い別の安地もある。ほかにもカバードコアの背後やモアイの鼻にめり込む「鼻血」など、数々の安地がプレイヤーを魅了した。

マルチプレイは安地だらけでそれを探すのも楽しかったが、ゲームメストに攻略記事が載らなかったためかすぐ消えてしまったのが残念だ。

また、ボスが上側に弾を撃てないことを利用した「雷電」6面ボスの画面上端や、彩京作品に多いボスの発射口の内側に重なって弾幕の背後に回る強引な安地もある。ボスの背後は近寄る際に近距離用攻撃で迎撃されることも多く、そこに入るパターンを試行錯誤するのも面白い。

厳密には安地ではないが、特定条件でボスの攻撃開始前にボスを撃沈するものもある。「ドライアス」のストロングシェル（カメ）の頭部密着による3秒殺しや「式神の城」シリーズのボス密着速攻パターンなどは初心者に嬉しい救済措置だろう。

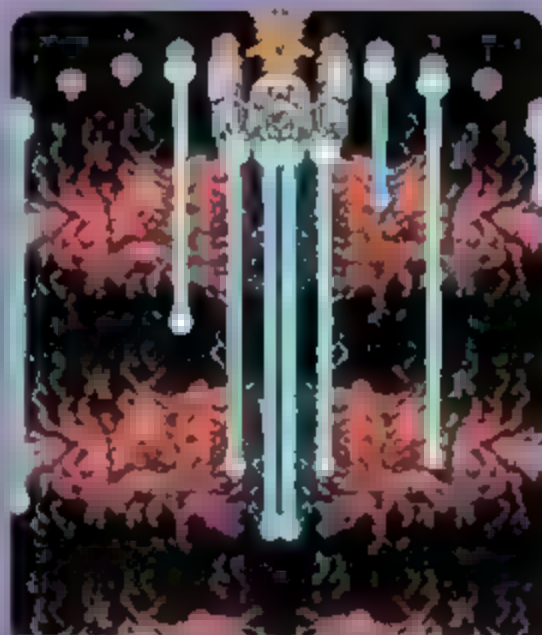
だが魅力的な安地がある一方で、詰めの甘さから生まれた悲惨な安地もある。特にアーケードでは稼働寿命を縮めてしまう危険な存在だ。最近では「怒首領蜂大復活」初期バリエーションにて最終ボス・ヒバチ最終形

態（通称「後光」）の安地が発覚したのが記憶に新しいが、中でも伝説となったのが「ナイトレイド」だ。なんと画面左上隅に自機を置くだけで敵が弾を撃ってこなくなり、これでボスまでたどり着いてボスをボム連発で倒せば初プレイクリアも余裕。ちなみに筆者の地域のゲーセンでは稼働2週間で消えた。ゲームを殺した悲惨な安地と言えよう。

安全地帯・今昔物語

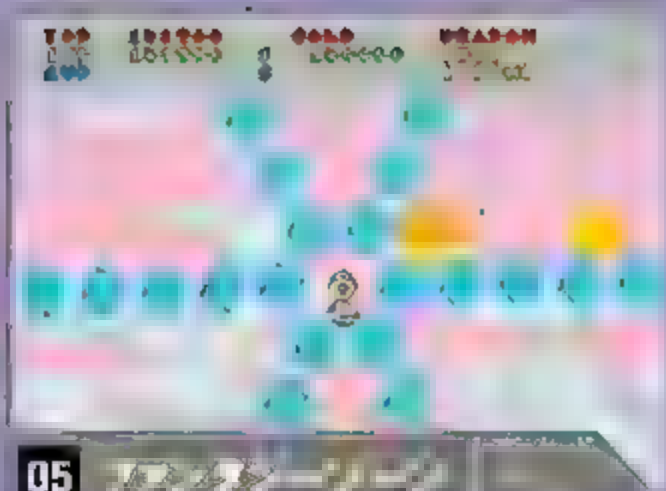
80年代のゲームはそもそもボスの攻撃パターンが少なかったため、安地は絶対的な存在であった。しかし90年代に入り、ボスの攻撃が多彩で形態変化もするようになると、安地は「特定の攻撃を回避するため一時的に逃げ込む場所」という側面が強くなる。そこで安地をゲーム性にうまく組み込んだのが「ストライカーズ1945」などの彩京作品だ。彩京作品のボスは攻撃パターンが豊富で、数十種の攻撃を「決まった順番で」繰り出してくるのが特徴。そのうちいくつかは「自機の位置に関係なく一定の射線で放たれる攻撃」で安地が設定されている。そのため安地に逃げ込めるよう2手、3手前の攻撃から自機の位置とボスの攻撃の

どんなに壮絶なボスの攻撃も 路傍の石と化す絶対領域。 それが安全地帯。



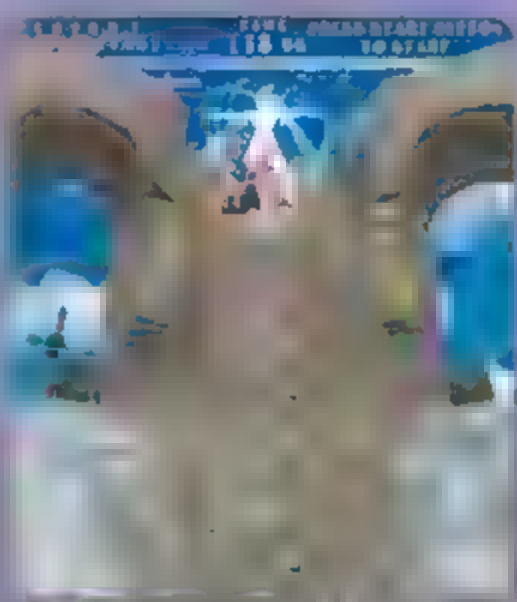
02

意図的に作られた安全地帯の代表格。背後からバックファイアで丸コケ！



05

大道芸。ボスの回転はどんどん加速して10分も待ては残像が重なって逆回転に見えてくる。不思議！



03 式神のぼ II

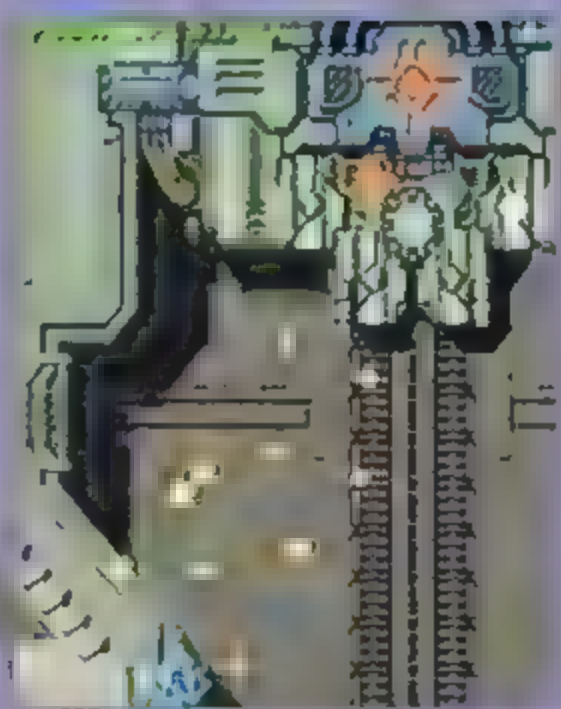
敵に密着することでショットが強くなる本作。一部キャラ限定だが密着して連射するだけでボスが攻撃を開始する前に撃破できてしまう場面も

偶然なのか意図的に作られたのか不明だが、死ぬ前に一度は見ておくべき傑作安地ラスボスの壮絶な弾幕にギャラリーの視線はクキツケ



06

自機は画面右上、ボスの後ろ。Z座標に判定がないという安地は3Dならでは！



04

00 グラディウス

Wii「バーチャルコンソール」で配信中／500Wiiポイント

01 グラディウス II

PSP「グラディウスPORTABLE コナミ・ザ・ベスト」に収録／2940円 税込

04 雷電

PS3/PSP「PlayStation®Network ゲームアーカイブス」『アーケードヒッツ 雷電』配信中／600円 税込

05 ファンタジーゾーン

PS2「SEGA AGES 2500シリーズ vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション」に収録 2625円 税込

06 Gダライアス

PS3/PSP「PlayStation®Network ゲームアーカイブス」『Gダライアス』配信中 600円 税込
PS2「エターナルヒッツ タイムメモリーズ 下巻」に収録／2500円 税込

弾道を調整する必要がある。逃げ込むのが早すぎれば安地になるべき場所に1手前の自機狙い弾が飛んでくるし、遅ければ移動が間に合わない。安地を軸に流れるようなパターンを作る面白さがあった。

安全地帯は必ずしもすべてのプレイヤーに歓迎される要素ではない。特にお店側からすれば嫌われものだろう。だがこれによって救われたプレイヤーも多く、結果的に寿命が延びたゲームが多いのも事実だ。結果論だが、救済措置として存在する安全地帯や別のゲーム性を生み出す安全地帯はむしろ大きな魅力なのだ。



地球が地球が大ピンチ！ 人類絶滅のカウントダウン！ 何かにつけてこの星をぶっ壊したがるタイトー&人類抹殺を企む素晴らしいシューティングの仲間たち。

Text- 多根清史 (フリーライター)

人類滅亡ゲームの系譜

タイトルSTG

最初からピンチがクライマックスだぜというか、人類滅亡まで7時間を切ってることもザラにあるのがシューティング・ワールドのオキテ。二人して滅びにドキドキする吊り橋効果が、初心者とシューティングの恋にもってこいかと！

滅亡レートの高さで他の追隨を許さないのが、地球ぶっ壊しボーナスが出る噂の会社タイトル。男女二人が滅びかけた惑星を脱出して新天地を目指す「ダライアス」のかすかな希望の光も、「メタルブラック」の暗さの前では風前のともしびだ。木星の伴星からの侵略者ネメシスとの和平協定を破る形で出撃した、「最終平和兵器」のブラックフライ。し烈な戦いの果てにラスボスを倒すと、地球が真っ二つ！ というビジョンはパイロットが見た幻覚かもしれないが、主役がやられたときの「2万機のブラックフライがネメシスに逆襲」と、どちらがバッドエンドかわからなくなる後味の悪さ。

この星を守るつもりがあるだけマシでして、「レイフォース」なんてオペレーションの名前が「第二次敵本星攻略戦」と壊す気200%ですよ。自らが創り出した人工知能「Con-Human」に反逆されて惑星を追われた人類は、宇宙に逃れてもなお殲滅のかけつづちに立たされる。残された希望はただひとつ、Con-Humanを葬り去るのみ。すなわち、Con-Humanに地殻改造されて人の住めなくなった鋼の惑星……というわけで、勝っても負けても救いナッシング。

その続編だがパラレルな歴史をたどった「レイストーム」。こちらの人類はワープによる恒星間航行を実現して殖民惑星を開拓していたが、「セシリア連合」が反乱を起こし、あっけなく地球は全面降伏。またいつも……と思いきや、アーケード版では反乱軍を打ち破り、何事もなく地球に帰りましたとき。そんな心温まるオチがタイトーの社則で許される

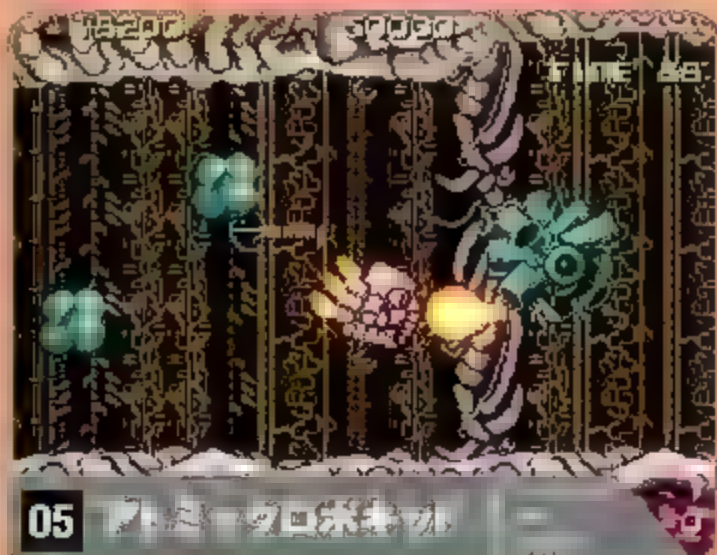
はずもなく、家庭用の移植版ではセシリア住民はほぼ全滅し、故郷は星くずに。わざわざ作り直してまで地球を滅ぼしたいのかー！

その点、まだトレジャーのシューティングは地球にとっても優しい。「レイディアントシルバーガン」だって、たかだか四人と一体のロボを除く金人類を「石のような物体」が滅ぼしたり、エンディングでもまた10万年後に滅びる輪廻に捕らわれているんだよね、とほのめかす程度。そして「RS-2」と銘打たれて世界観のつながった「斑鳩」では、「石のような物体」との因縁にもケリが付く輪廻も断ち切られるわけで、地球も無傷そうだし主人公の二人が死んじゃうぐらいハッピーエンド。

ほかのシューティング・メーカーだって、人類や地球の滅亡を虎視眈々とねらっている。アイレムにしても「R-TYPE LEO」で「アノ地球ヲコワスタメ」と大胆にも犯行予告。いや制御コンピュータが暴走した「もう一つの地球」II人工惑星エデンだったのが、滅びをクリエイトするタイトルに及ばないところではあります。それに今はなきUPLも「アトミックロボキッド」にて最終核戦争を起こして人類をほとんど絶滅させ、ほんの少し残った



04 R-TYPE LEO
「R-TYPE」シリーズの宿敵バイドのいないパラレルワールドでは「もう一つの地球」が人類に襲いかかる



05 R-TYPE LEO
丸々と愛らしいボディには唯一残された正常な人間のDNAが内蔵。ショップでの支払い＝残機も過酷すぎ



06 SD
実在したスターウォーズ計画のゲーム化といえる作品。レーザー衛星がミサイルを撃ち漏らすと人類滅亡!

00 メタルブラック

PS2「エターナルヒッツ タイムメモリーズⅡ 上巻」に収録/2500円(税込)

01 スーパーダライアス

Wii「バチャロン」で配信中/800Wiiポイント

02 レイフォース

PS2「エターナルヒッツ タイムメモリーズⅡ 上巻」に収録/2500円(税込)

03 レイディアントシルバーガン

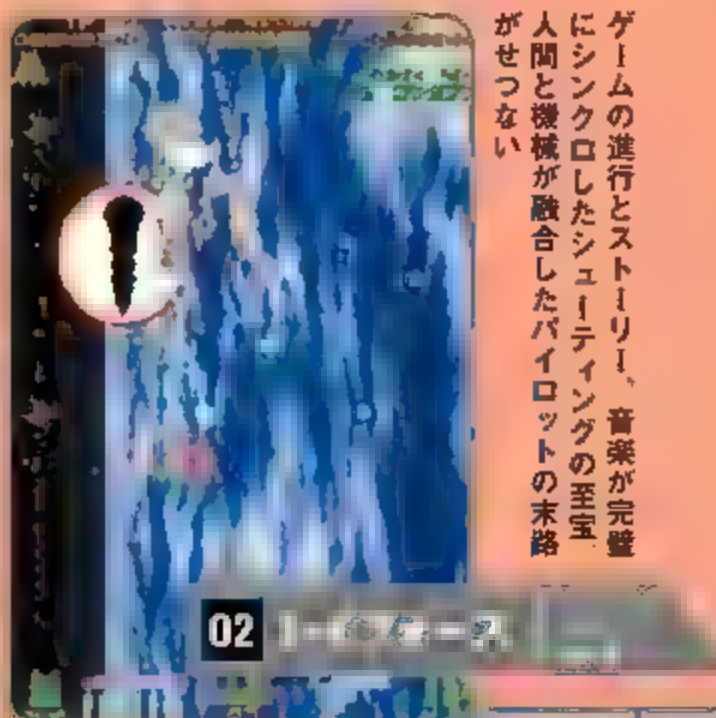
Xbox 360「Xbox LIVE アーケード」で配信中/1200MSポイント

06 SDI

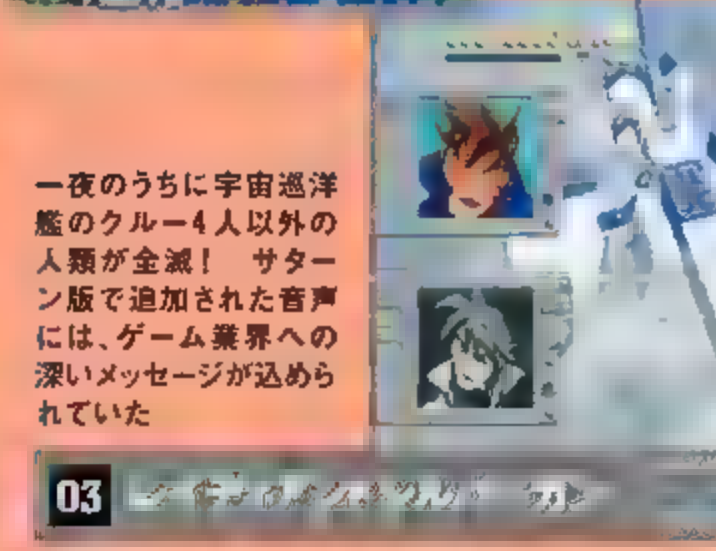
PS2「SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.21 SDI & カルテット 〜SEGA SYSTEM 16 COLLECTION〜」に収録/2625円(税込)



01
サカナ型巨大戦艦に母星を滅ぼされ、新天地でアダムとイブに! 一人プレイだと寂しいことにはなりますが



ゲームの進行とストーリー、音楽が完璧にシンクロしたシューティングの至宝。人間と機械が融合したパイロットの末路がせない



一夜のうちに宇宙巡洋艦のクルー4人以外の人類が全滅! サターン版で追加された音声には、ゲーム業界への深いメッセージが込められていた

03

人々のDNAも放射能によって破壊しているいい仕事ぶり。ロボキッドがクリアしないと、人類は子作りできない! という滅びしアプローチがゼロ年代でも斬新である。

まあ滅びちゃったら滅びちゃったで、頭にモヒカン立ててヒヤッハ! と開き直れますよね。でも、セガの「SD」は今まさにミサイルが頭上に降り注ぎ、核戦争が起こって人類がリアルタイムで滅んでる真っ最中のこと。このイカれた時代へようこそ。なんて鼻歌を歌いながら、北からなんか飛翔体が来るときにプレイしてはいかがでしょう。

みんながチャレンジ!!

ハドソンのファミコン大会 ゲーム少年たちのステージ

コロコロコミックを読みながら、黄色いスティックで「ケイレン撃ち」を練習した夏の思い出。8万点の重さを知り、「黄色い車」を追って全国を旅した「キャラバン最多出場記録保持者」が、その歴史を語る――。

Text = スマサキ・アバッチ・ヒロタカ

サイト「PAINT IT YELLOW」 <http://sites.google.com/site/paintky>

ハドソンが毎年夏に全国規模で開催するゲームイベント「全国キャラバン」。

シューティングゲームの得点を競う日本初のファミコン選手権大会として1985年に第1回が行われたのを皮切りに、その後は野球ゲームや対戦型アクション、RPG世界の疑似体験、トレーディングカードなど、時代に即して内容を変化させながら10年以上にわたって継続。その後は休催期間があったものの、2008年に劇的な復活を果たしている。

PCエンジン、セガサターン、ニンテンドーDSなどさまざまなゲーム機の大会が行われてきた全国キャラバンだが、最初の3年間に行われたファミコンシューティング大会時代を抜きにして語ることはできないだろう。この時代の全国キャラバンは、人気漫画誌「コロコロコミック」や各種テレビ番組との強力なタイアップによって高い認知度を獲得し、当時のファミコンブームの波にも乗って、各地で大勢の参加者を集めた。高橋名人をはじめとした「テレビゲーム名人」の存在を一躍有名にしたのもファミコン時代の全国キャラバンだ。また、大会用に認定された3本のファミコンソフトはそのどれもが有名タイトルとなり、復刻版や続編制作などを通じて今なお存在感を示し続けている。

キャラバンの長い歴史の中で最も盛り上がり、またさまざまな伝説を生んだとされる黄金のファミコン時代。ここではその当時の熱気を簡単に振り返っていきこう。



ハドソン ゲーム大会の歴史

数多くのファミコン大会を開催してきたハドソン。その中から主な大会を紹介していこう。

春休みコロコロまんかまじり ファミコン名人の ファミコン大会

3/31～4/1 ◎東京部・松坂屋銀座店

ハドソンが初めて行ったファミコンイベントであり、高橋名人もここで初登場。発売を間近に控えた「チャンピオンシップロードランナー」が出演され、高橋名人がステージ上で1面から10面までの攻略解説を行った。

コロコロまんかまじり スターフォース ファミコン大会

5/3 ◎千葉部・池袋高島屋

発売前の「スターフォース」を使って行われたスコアアタック大会。制限時間内に得点を競うキャラバンスタイルのゲーム大会はここで初めて行われた。高橋名人のデモプレイも披露されるなど、第1回全国キャラバンの試行的な意味合いを持ったイベント。

テレビコ大会集合

夏休みファミコンプラザ TOKI全国キャラバン

7/21～8/30 ◎全国58部屋

「スターフォース」を使って行われた記念すべき第1回キャラバン。2分間予選、5分間決勝、全国ランキング集計という定番スタイルを早くも確立。南北二つのキャラバン隊が組織され、南の隊長には高橋名人、北の隊長には毛利名人がそれぞれ就任した。大会ではハドソンスティックの使用が原則。

1985年3月、「コロコロコミック」誌上で「ファミコン名人のファミコン教室」というイベントの告知記事が載った。「チャンピオンシップブロードランナー」の攻略解説をテーマに据えたこのイベントは、高橋名人のファミコンイベントデビューでもある。

「コロコロコミック」はファミコン発売直後からその魅力の記事として採り上げており、やがて「ファミコンロッキー」や「ファミコン少年団」などのタイアップ漫画を次々に仕掛けてブームを過熱させていく。その過程で強力なタッグを組んでいたのがハドソンであり、前述のチャンピオンシップブロードランナー解説イベントはそれが形となって現れた第一歩と言えるだろう。

3ヵ月後、「コロコロコミック」誌上で「スターフォース」を使って得点を競うゲーム大会の開催が大々的に告知される。北は北海道・旭川市から南は九州・鹿児島市まで全国各地で開催されるファミコン初……いや、テレビゲーム史上初の本格的な全国大会。この時点でハドソンのブランドはファミコンユーザーにはそれほど浸透していなかったと思うし、後にスター性を発揮する高橋名人や毛利名人もまだそれほど有名ではなかったから、最初は「ファミコンロッキー」で劇的に描かれる勝負の世界を疑似体験できる機会」として興味を持った人が多かったのではないだろうか。

大会会場に行くと、ただただ圧倒された。ファミコンとテレビがステージ上に何十台も並び、BGMやSEの残響音が大量で響き渡る光景はまさに大迫力。名人による華麗なデモプレイ、「ファミコンロッキー」に登場する巨大コントローラの実物大展示、ハドソンのブランドカラーである黄色のTシャツをまとった大勢の運営スタッフ、そして同じ志を持った何百人もの参加者たち。それまでの生活では味わえなかった「刺激的な非日常」

がそこにはあった。

キャラバンの全日程が終了すると、全国各地の熱気もレポート記事として「コロコロコミック」誌上に掲載され、全会場の優勝者名や全国の得点ランキングも発表された。これによって全国キャラバンというイベントのスケールと価値を再認識し、「次の大会はないの?」と思った人は多いだろう。熱気と需要に後押しされるかのうちに、第1回キャラバン終了後も「スターフォース」の大会が各地で開催されていき、ハドソンIIファミコン大会というイメージが定着していく。同じ頃には「コロコロコミック」誌上で「スーパースターフォース・ゲームアイディア募集」が行われ、翌年への期待を抱かせてくれた(注:この「スーパースターフォース」とは仮タイトルであり、後に「スターソルジャー」となるものである)。1986年春になると「忍者ハットリくん」が発売され、それを使った大会が頻繁に行われるようになるが、この段階で早くも「スターソルジャー」がイベントで参考出展されている。色鮮やかなグラフィック、巨大なボスキャラクター、多方向に発射される派手な攻撃……。イベント会場あるいは「コロコロコミック」誌面上で魅了され、次の全国キャラバンへの期待が確信に変わったファンは多かっただろう。

6月になると東京と大阪で「スターソルジャー」及び川田・桜田新名人のお披露目を兼ねたイベントや、伝説の映画「GAME KING」の収録が行われ、前年をはるかにしのぐ規模に拡大した第2回全国キャラバンの開催も発表された。高橋名人もこの頃にはすっかり時代のヒーローとなり、「コロコロコミック」とともに急成長を遂げるハドソンのブランドに心酔する熱狂的なファンは増加の一途をたどった。学校ではいつもどこかでハドソンや高橋名人の話題が出ていたように思う。

1986

春のファミコンまつり 忍者ハットリくん ファミコン大会

3/31 東京都・松坂屋銀座店

この年の春は、発売直後の「忍者ハットリくん」を使った2時間・5分間のスコアアタック大会が各地で開催。中でも銀座のまんがまつり会場では、ファミコン裏技発表コンテストなどの企画イベントが多数併催された。

ロフトアーモントホール

ファミコンフェスティバル

6/1 大阪府・南港インテックス大阪
6/8 東京都・東海国際貿易センター

ロッテをスポンサーに迎えて開催されたイベントで、発売直前の「スターソルジャー」を大々的にフィーチャー。第2回キャラバンで全国を回った川田名人と桜田名人が初めてお披露目されたのはこのイベント。

第2回TOKY全国キャラバン

スターソルジャー ファミコン大会

7/20 31 全国65会場

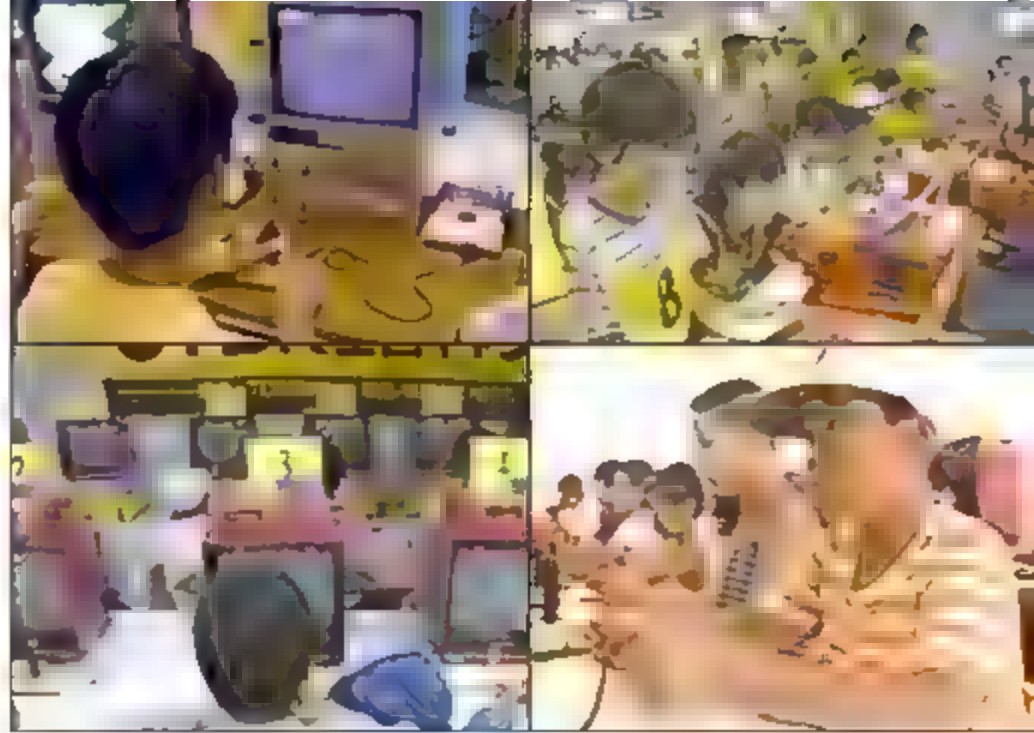
「スターソルジャー」をメイン競技に据えて行われた第2回キャラバン。ファミコンブームの追い風を受けて大入り満員の会場が続出。本戦以外にも「名人の妹」を選抜するコンテストや非売品ソフトを使った連射測定が行われ、全体的な華やかさが増した。

西印礼堂杯第4回

コロコロファミコンチャンプ

予選 10/12 3/15 東海地区27開催
決勝 5/4 5/5 愛知県・岡崎商博

東海地区限定のイベント。「高橋名人の冒険島」3分間大会が地区予選競技で、そこでの入賞者は翌年5月の決勝大会(岡崎商博)へ招待。ここでは「ドラえもん」の魔境編を使った2分間の準決勝・5分間の決勝が行われた。予選と決勝の競技が異なる珍しい事例。



2年目を迎え、全国キャラバンの参加者も急増。朝5時台に会場へ行ってもすでに数百人が列を作っているような状況で、大都市圏では早朝の段階で満員札止めとなる会場もあった。高橋名人をまねた多くのファンがハドソン特製Tシャツや鉢巻を着用して、場内が鮮やかな黄色にあふれていた光景は今でも忘れられない。

阿部軍団をはじめとするスタープレイヤーたちが続々登場し、ランキング上位争いも激化していった。中でもキャラバン最終日の前日に達成された5分間で8万点ポナスキヤ「ラザロ」を二度出現させての大逆転劇は、後に「コロコロコミック」でも取り上げられて多くのファンが度肝を抜かれた。正直なところ、こんなことが実現可能なのか「ここまで突き詰めないとキャラバンは勝てないのか」という絶望にも似た思いを抱いたものだ。

第2回キャラバンが終わり、秋になると「高橋名人の冒険島」「迷宮組曲」「ドラえもん」といったハドソン黄金期を象徴する大ヒット作が続々登場。それを使った大会も全国各地で行われた。この時期のハドソンは出すソフトすべてにゲーム大会がついてまわるような状況で、ハドソンファンにとっては実にぜいたくな時代だった。やろうと思えば何だって大会ソフトになったのだ。充実した1986年を象徴するかのように、年末には国技館

を借り切ったビッグイベント「国技館 by HUDSON」僕らは未来の社会人」が開催された。

迎えた1987年夏。この年は例年に比べると全国キャラバンやその認定ソフトがなかなか発表されず、ファンをやきもきさせた。6月になるとようやく「ヘクター'87」とそれを使った第3回キャラバンが発表されたが、過去2作とは異なる雰囲気を持つゲームに戸惑いを持ったファンも多かったようだ（実際のところ、プレイ感覚も相当違う）。また、連射機能付きコントローラ「ジョイカードmkⅡ」が大会で使用できるようになり、これによって全国キャラバンII自力連射の図式は終焉を迎える。大会の規模や動員数は過去2年とさほど変わらないものではあったが、RPGの台頭やファミコンブーム自体が落ち着きを見せ始めた時代背景もあり、全国キャラバンを包む熱気は薄らいでしまった印象も受けた。

また、ハドソンも大きな変革期を迎えていた。第3回キャラバンが終了して2ヵ月後、ハドソンが深く関与した新世代ゲーム機「PCエンジン」が発売され、これにハドソン主催のイベントはPCエンジンを扱うものへとシフトしていったのだ（これ以降については、また別の機会に振り返ることができれば幸いである）。

あれから20年以上が経ち、全国キャラバンがその歴史を終えて伝説となった一方で、高橋名人がキャラバンシューティング大会を自主開催するようになった。そこには往年の参加者のみならず、追体験しようとする新たなファンや、かつての運営スタッフまでもが集い、世代や立場を超えて一緒に楽しめる機会となっている。「スターソルジャー」に自力連射で挑み、クタクタになりながら記録に一喜一憂する。キャラバンそのままの熱さだ。かつて全国キャラバンが日本各地で撒いた種は、豊かに育って今なお黄金の実りを讃え続けている。

国技館 by HUDSON 「僕らは未来の社会人」

12/26 東京都・国技館

国技館を借り切って行われたビッグイベント。「僕らは未来の社会人」というサブタイトルは、高橋名人の名言に由来する。また、この時期のハドソンは自社発行の書籍「少年メディア」誌上で仕事の大切さを盛んに説いていたことも付記しておこう。

会場内ではキャラバン全国上位入賞者の対決ステージや「迷宮組曲」の5分間コインアタック、「ドラえもん」の体験コーナーなど、さまざまなイベントがめじろ押し。プロレスラーの長州力をゲストに招いたステージも行われたが、これはハドソンが開発に携わった「新人類」（リックスソフト）に長州力がキャラクターとして登場する布石でもあった。

1987

ヘクター'87 サクレイトキャラバン

7/19 38/39 全国58会場

連射機能搭載の「ジョイカードmkⅡ」を大会で使えるようになったのが大きな特徴。「ボンバーキング」のカラオケステージや大声測定コンテストなど、ゲーム以外のイベントも強化された。桜田名人に代わり島田名人がデビューして、北キャラバンを担当。

1991

PCエンジンファイナルシャー ワールドカップ'91

7/21 38/27 国内外46会場

PCエンジンに的を絞ってイベントを行っていたハドソンが、任天堂ハードの展示を再開したのがこのキャラバン。会場内では「ボンバーマンⅡ」の3人同時対戦大会が行われた。成績を競うファミコン大会はこれが最後で、これ以降はスーパーファミコンやゲームボーイを使ったイベントへシフトしていく。

特集記事
初出
解説

ナムコ・アーケード

シューティング

STG特集 ARRANGEMENT

バーチャルコンソールアーケードのナムコ作品を全紹介!!

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE

GAME SIDE

ゲームサイド

2010 May Vol.23 860円

http://gameside.jp

http://gbs.com

PAC-MAN

30TH

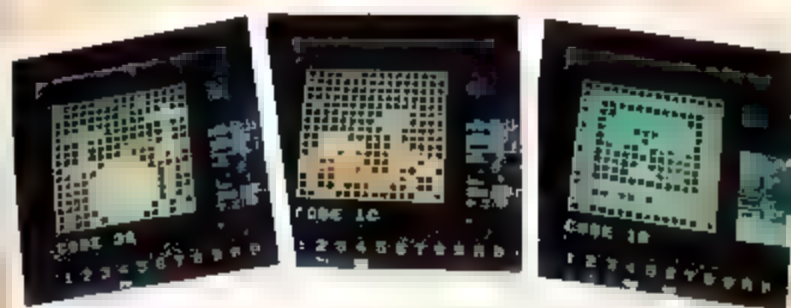
ANNIVERSARY

2010年「パックマン」は生誕30周年!

namco

ナムコ・アーケード特集

2010年の大人たちへ。



シューティングではないのですが、こちらはボフロイド写真で残されていた『マッピー』の未使用ドット絵。詳細はP64のインタビューを参照!

『パックマン』生誕30周年ロゴが表紙でした。ロゴ右上の●型ドットは、パックマンが食べると敵キャラをガブリとできるアレです。特集の副題は、ナムコの1986年の広告用コピー「2001年の大人(クリエイター)たちへ」が元ネタです。当時のゲームフリーク(かの社名の由来にもなったゲームファンを指す言葉)にとってゲームクリエイターは憧れの仕事でしたから、これは2001年にゲームクリエイターになる人を指している文章かと思っていたのですが……。大人になってから見ると、2001年にその時代を作ってる大人たちへという意味だったのかなと思い至り、遊びとゲームで育って今を生きてる大人を肯定したい気持ちを込めて、この副題になりました。

ゲームサイド Vol.23

2010年5月号
発売日◎2010年4月3日
表紙◎『パックマン』
©NBGI

アーケード全盛期を再体験!

Vol.23掲載時の特集名は「ナムコ・アーケード特集」。Wiiバーチャルコンソールアーケードにナムコ製アーケードゲーム50タイトルの配信が達成! ならばその魅力を語らずにはいられないと、名作群のゲームセンター稼働当時の時代と空気を伝えつつ、今なお色あせないゲーム性を語る特集となりました。本書ではその中からシューティング関連記事をカラー増量で再録しています。特に読者人気の高かったのがインタビュー。制作秘話の数々は大きな反響を呼びました。この特集のプロトタイプとなったのがVol.22に掲載した『バーニングフォース』小特集で、その一部も再編集し収録しています。





あの頃の“未来”が今、ここにある！

namco®

アーケードSTG特集

ARRANGEMENT

1980年代から90年代にかけて、アーケードゲームの最先端を駆け抜けたゲームメーカー、ナムコ！ そこにはバンダイナムコゲームスとして活躍する現在の姿の原点とも言える、遊びのクリエイティブ精神が詰め込まれた名作ゲーム群があった。そして今、Wiiの「バーチャルコンソールアーケード」によって、よりすぐりのタイトルが復活し、再びプレイされるのを待っている。

本特集では配信中のタイトルがデビュー当時にプレイヤーに与えた、かつてなかった衝撃の数々を語り尽くすことで、当時からのゲーム愛好家たちと今のゲームプレイヤーたちに、名作の追体験と新体験を届けたい。

Text＝山本悠作（編集部）

©NBG 「NG35号」表紙イラスト「パニシングフォース」、「NG44号」表紙イラスト「ソルバルウ」、「NG36号」表紙イラスト「コスモギャングス」、「ギャングンアン・チョン」



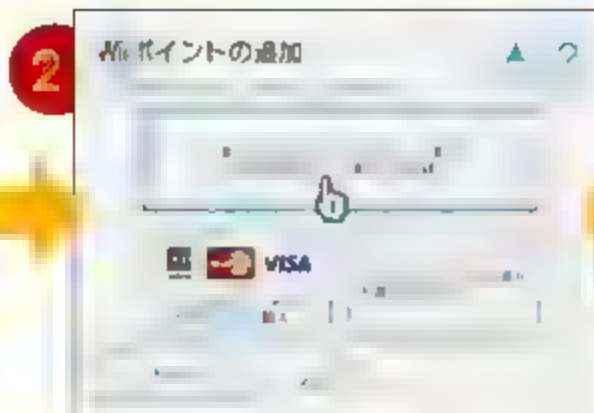


バーチャルコンソールアーケードでナムコの名作が配信中!

あの頃、ゲームセンターで夢中になったゲームを再び遊べる! Wiiをインターネットにつなげて購入しよう。



Wiiメニューから「Wiiショッピングチャンネル」を選択し、中に入ろう



Wiiポイントの残高を確認。少ない場合は、ここで追加しておこう



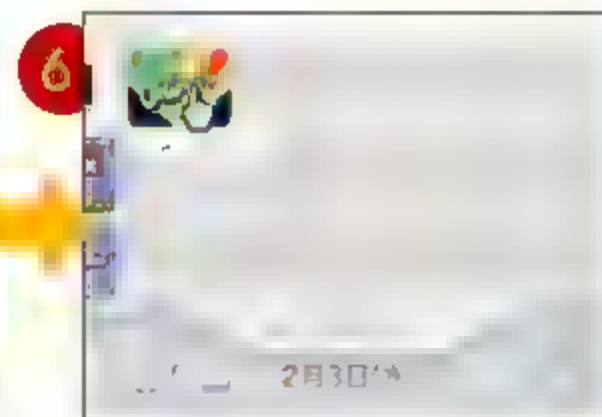
バーチャルコンソールのページへ入ろう。いろんなゲームがあるぞ!



購入したいソフトを探そう。上の写真はハード別の検索で探しているところ

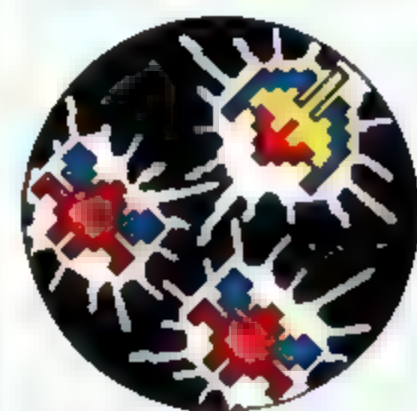


ソフトを買う。ちなみに購入後にソフトを消去しても無料で再受信できるぞ!



Wiiメニューに、購入してダウンロードしたソフトが。選択してプレイ開始!

指令…エイリアンを撃破せよ！



『ギャラクシアン』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年9月29日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1979年10月稼働 ©1979 2009 NBGI

ギャラガ編隊の

急襲にたちむかえ！



『ギャラガ』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年11月24日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1981年9月稼働 ©1981 2009 NBGI

宇宙の響きを味わう 『ギャラクシアン』

美しい曲線を描きつつ、華麗に飛来してくる敵の攻撃を瞬時に見切り、1発のビームを的確にたたき込む「一撃必殺」の緊張感。そのゲーム性はとてもシンプルで揺るぎない。

自機「ギャラクシアン」は、画面内に1発しかビームを撃つことができないが、敵エイリアンに命中すれば即座に次のビームを発射可能になる。ここが攻略の鍵だ。敵を引きつけて至近距離で発射・命中・再発射のサイクルを把握すれば、敵のスピードと物量に負けない応戦ができるようになる。2匹の護衛を付けた「ギャルボス」を倒せば、本作で最も大きな配点である800点が獲得できる。この連続的に3匹を狙撃する爽快感は格別なもの。ぜひ「狙って」みてほしい。

勢いのある響きを持つビーム発射音、エイリアンが飛行する滑らかな下降音、命中したときの刺激的な爆発音など、宇宙空間の奥行きを感じさせるサウンドも大きな魅力。30年以上前に創造された「宇宙の音」を味わい、つつ遊ぶのも、本作の楽しみ方として推奨したい。

2機合体のカタルシス 『ギャラガ』

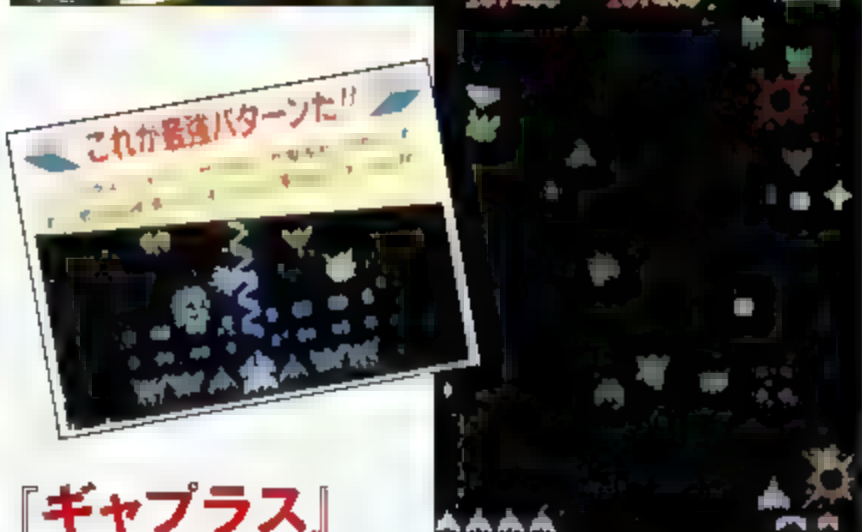
2作目「ギャラガ」のポイントは、やはり「デュアルファイター」と「チャレンジングステージ」のゲームシステムが見事だったことに尽きるだろう。

ボスギャラガの「トラクタービーム」に捕まると、ファイターは敵の捕虜となり、敵と一緒に襲いかかってくる。この捕虜ファイターを救出すれば2機合体、「デュアルファイター」となって2倍の攻撃力で敵ギャラガを圧倒して気持ちいい！…かと思いきや被弾面積も2倍になるトレードオフ仕様。逆にシングルファイターのままでは数面ごとに挿入される「チャレンジングステージ」でパーフェクトを取ることが困難で、おいしい部分を楽しめない。そのため積極的にデュアル化したくなってくるのだ。このプレイヤーの「欲」を刺激したバランス設計がなんとも憎い。

デュアル化を狙う際、一時的にはあるが、ちゃんと残機が減っている点は画期的。ここだけを見れば「プレイヤーが意図的にミスをする」ことを要求した初めてのゲーム、と言えるかもしれない。

強力兵器ブラスターヘッドで

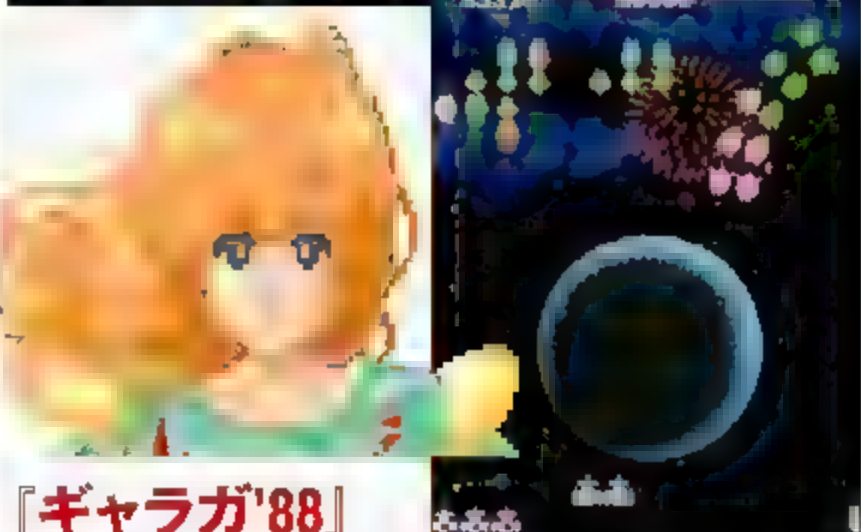
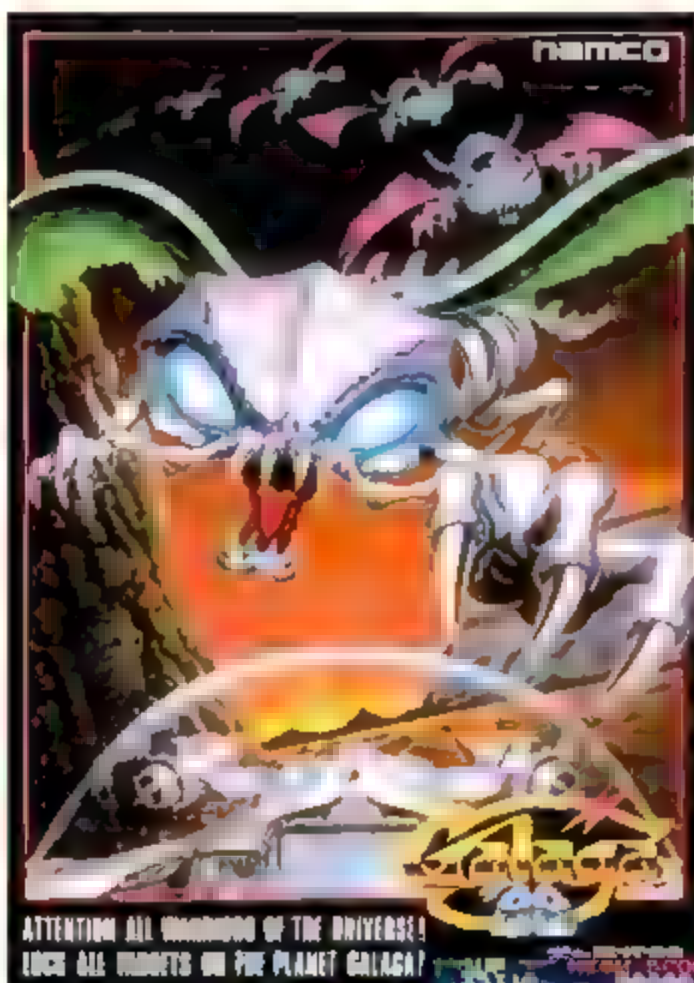
大反撃!!



『ギャプラス』

配信情報
 ■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年3月26日配信
 ■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
 発売時情報 ■アーケード ■1984年4月稼働 ©1984 2009 NBGI

新種族接近!



『ギャラ'88』

配信情報
 ■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年6月23日配信
 ■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
 発売時情報 ■アーケード ■1987年12月稼働 ©1987 2009 NBGI

アイデア満載の総力戦 『ギャプラス』

物量、スピード、システム、そのすべてが量的拡大進化、アイデアにあふれるシリーズ3作目。複雑な動きで飛び回る敵に対し、立ち向かうプレイヤー側も6種類の「ブラスターヘッド」でパワーアップできる。その中でも敵を大捕獲して最大7機での並列射撃が可能な「フランク」は圧巻だ。

チャレンジングステージは、撃つと放物線状にバウンドする敵をお手玉のように拾ってゆくテクニカルなものになっている。ここをバッチリ楽しむためにも、直前のステージで敵を大量捕獲しておきたい流れ。

また、画面の下半分ほどを自由に動けるように変わった点に注目。これにより、横だけでなく縦の動きで敵の攻撃を回避することができるよう。つまり、本作は「狙う」よりも「回避」が主軸になっていると言える。

圧倒的な物量で攻めてくる敵に対して、こちらも超火力で迎え撃つ、全体的にテンションの高いゲームに仕上がっており、近年の「大量の敵をドカドカ破壊しまくる」シューティングに通じる部分も多い傑作だ。

極上のショータイム 『ギャラ'88』

その名のとおり「ギャラ」をベースとしてリメイク、再解釈と再発展を見せた「'88」。システムの的には3機合体の「トリプルファイター」や、ステージ分岐、強制スクロール面の導入など数々の新要素も目立つところだが、本作で最も大きな進化を見せているのは、なんと「エンターテイメント性」である。

倒すと花火のような音と爆発が展開される「ドン」、撃ち込むごとに膨らんで大きくなって破裂する「パン」など、映像とサウンドで存在感を見せる敵が増えている点が面白い。

そして、チャレンジングステージは「ギャラクティック・ダンシング」と称され、ギャラガ軍団が音楽に合わせてダンスを披露する美しいショータイムへと超進化した。もちろん撃って全滅させれば「パーフェクトボinas」を得られるのだが、まったく動かず撃たずに終えれば「シークレットボinas」が入る。ここは楽しく踊るギャラガたちを鑑賞してほしい。映像と音のリンクを味わう、という解釈では「ギャラクシアン」への原点回帰とも言えるだろうか。

BLAST OFF!



Text=興帝(バンダコネクション)



『ボスコニアン』

配信情報 ■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年11月17日配信
■800Wii ポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1981年11月稼働

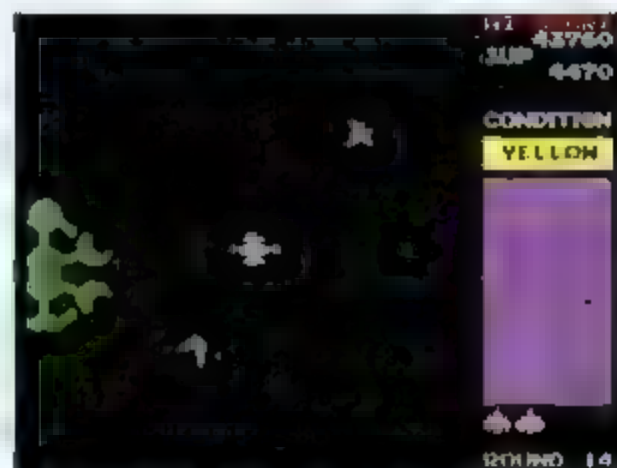
©1981 2009 NBGI

近未来妄想科学宇宙戦争

宇宙ヤバイ。超広い。どれぐらい広いかって言うと、無限。半端じゃない。そんな感覚を体験させてくれるのが「ボスコニアン」だ。

70~80年代、米ソの宇宙開発競争により、宇宙という存在はかなり身近なモノとなった。連日報道される月や木星の情報に子どもたちが一喜一憂する時代がそこにあった。宇宙を舞台とした「サイエンスフィクション」が量産され、世界中を夢中にさせていた。そんな未来が現実のものになるかどうかはわからないが、来るべき宇宙戦争を想像してしまうのも世界情勢から見れば必然の流れ。外宇宙の異星人と脳内戦争を繰り広げたり、宇宙に進出した人間同士が利権争いのために対立するなど、宇宙が「未知なる世界」だったからこそ美しくカッコいいフィクションの舞台として重宝されてきたのだろう。こうした時代背景は、初期ビデオゲームの多くが宇宙SFだった歴史につながってくる。

かくして「ボスコニアン」の気合が入った宇宙っぷりが、小学生時代の筆者を瞬時にノック

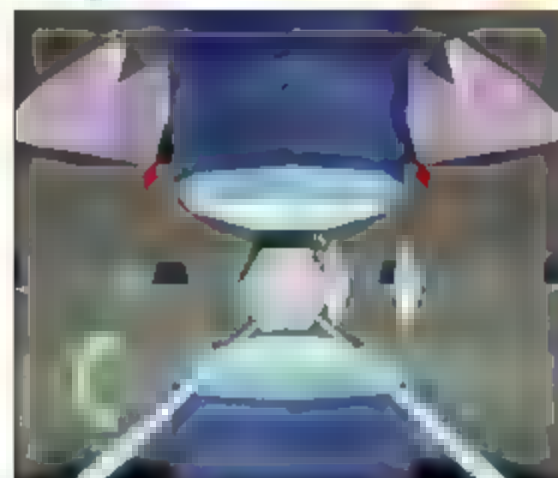
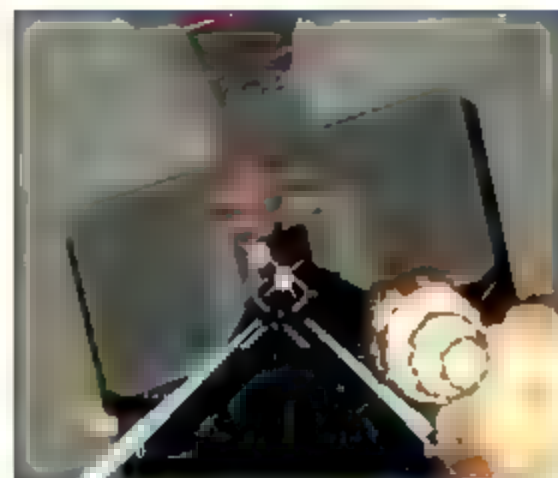


砲台を破壊して稼ぐか、コアを狙って即破壊するか瞬時に判断せよ

アウトする。全方向どちらに進んでも終わりが無い、無限に広がりがループする宇宙が画面の中にあった。画面右のリーダー表示で敵基地を確認、隕石群や浮遊機雷を避けながら接近し、敵軍のミサイル反撃の中をかくぐって敵基地目がけて射撃！大破壊！このゲームシステムだけでたつぷり1時間は妄想の世界から帰ってこれない自信がある。リーダー表示から「画面外の敵を想像して警戒する」ゲーム性は、「フリーX」から発展したものだ。これですべてを把握することができない点が絶妙。合成音声による「ALERT」「CONDITION RED」「SPY SHIP SIGHTED」といったレトロフューチャーで印象的なコンピュータボイス(当時はこれだけでも

未来っぽさを感じられるものだった)で敵の警戒レベルや周辺状況を察知できる点も、SF感を盛り上げながらゲーム性を高めることに成功している。「ボスコニアン」はビジュアル面のインパクトも大きかった。6カ所の丸い砲台を備えた敵基地の造形は今でもグッとくる名デザイン。それに加えて本作のボスター(上部参照)も大いに妄想を膨らませる見事なもので、ドット絵の画面から奥行きや立体感をも感じさせる相乗効果を引き出していた。

ストーリー的に関連があるシリーズ作品「スターラスター」(※1)と「ファイナルプラスター」(※2)の2作はWiiでも遊べるので、ぜひ一緒に楽しんでほしいところだ。



Text = VHS (フリーライター)

『スターブレード』

配信情報 ■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年4月21日配信
■800Wi ポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1人
発売時情報 ■アーケード ■1991年9月稼働

© 199, 2009 NBCI

**Wiiリモコンがプレイ
感覚をも完全再現!**

記録的な猛暑となった90年夏、大阪の「花の万博」に行けなかった僕は、大規模3Dシューティング「ギャラクシアン3」に思いをはせる日々を過ごしていました。花博に行った同級生の自慢話をうらやましく、そしてうらめしく聞いたものです。そんな花博から一年が過ぎた翌年の秋、1人用「ギャラクシアン3」という触れ込みで「スターブレード」がナムコのお店にやってきました。「ギャラクシアン3」を切望した僕がこの事件に興奮しないわけがありません。2000円を手に並ぶわけですが、これが思いのほか長く感じるものでした。普通なら前の人のプレイを見て待つわけですが、本作はのぞき込んでも搭乗者以外の角度からはゆがんだ像しか見えないのです。今か今かと待ち続け、ようやく乗り込んだ筐体。興奮をかき立てる作戦説明、テクスチャのないポリゴンで構成されたクールでソリッドな世界、像が遠くに映り無限の奥行きを感じさせる宇宙、美しいフォーメーションで飛び交い、キンキンという命中音とともに(のちに連射が付くと

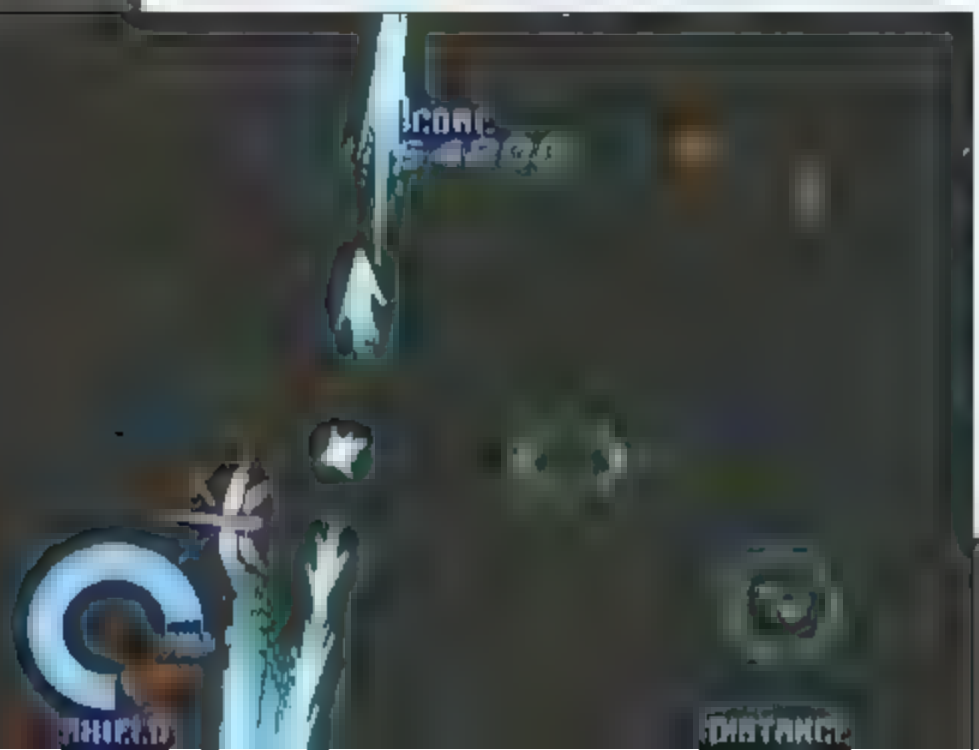
キンキン!)に破片をまき散らして崩壊する敵機。わずか数分の初プレイでしたが、それでも十分満足だったのはゲームというよりアトラクションの気分だったからでしょう。連打の疲労感も心地よいものでした。

プレイ料金の値下げや連射とあった延命策もあり長期的な人気を博した本作はさまざまな機種に移植されました。しかしハイドが非力だったり、次世代機の初期作品ゆえ性能を引き出せなかったりと今一歩で、ゲームセンターの興奮を再体験できるものではなくもどかしい思いをさせられました。プレイステーション2「鉄拳5」に移植が収録され話題となりましたが、再現度は素晴らしいもののアナログスティックによる操作は難しく、マウスによる操作は快適なもの。臨場感に欠ける点は否めません。今回のバーチャルコンソールアーケード版は高い再現度に加え、これまでの移植とは決定的に異なる点があります。それは照準操作がWiiリモコンに対応(連射も搭載)していること。操縦桿と同じ感覚で自在に照準を操れる、プレイ感覚をも再現したかつてない移植作品なのです。

さあUGSF戦士のみなさん。

本作をダウンロードし、電灯を消し、テレビから2m離れ、両手でWiiリモコン操縦桿を握りましょう。そして、できれば一名での出撃をお薦めします。なぜなら「スターブレード」は本来、自分のプレイを見られることも他人のプレイを見られることもない、あなただけの宇宙が展開する空間だからです。暗いコックピットに座り、心を静めて操縦桿を握り、無限に広がる大宇宙に飛び出したあの頃の自分を思い出してください。かつてあなただけが見た「スターブレード」の宇宙がここにあります。

ライバルとの一騎打ちで突如かかるBGM。鳥肌が立つ瞬間。



ゼビウス感覚…

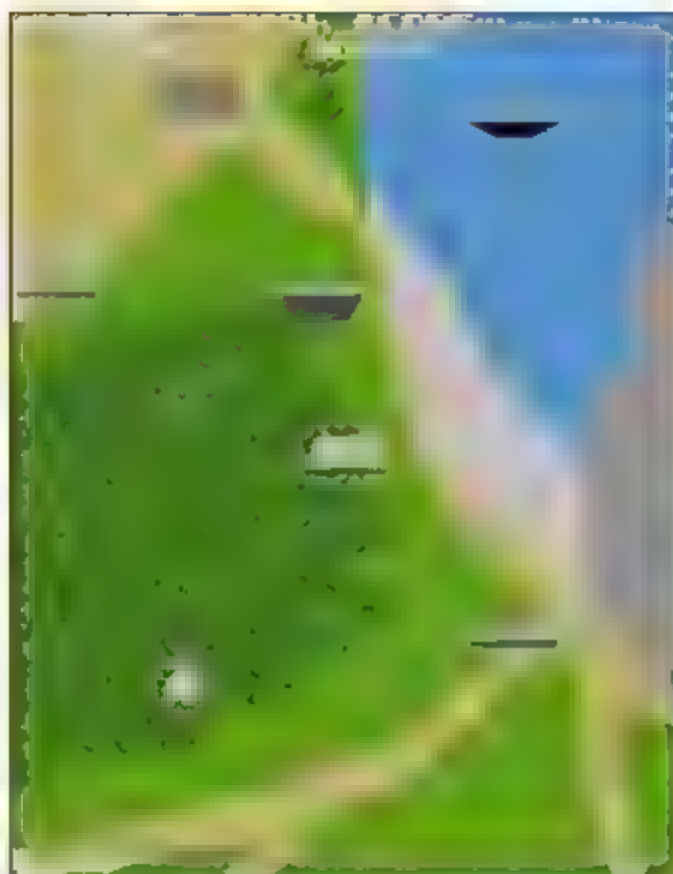


『ゼビウス』

配信情報！

- バーチャルコンソールアーケード
- シューティング ■2009年9月1日配信
- 800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
- プレイ人数1~2人
- 発売時情報
- アーケード ■1983年2月稼
- ©1982 2009 NBG

Text=多根清史(フリーライター)



遙かな ファードラウトサーガ

知らず知らずのうち、クラス
のゲーム好きが机の周りに集ま
った。そして放課後になると
3~4人でつるんで最寄りのゲ
ーセンに入り浸り、1プレイ10
円になってたひと昔前のゲーム
をやりつつ、人だかりしてる人
気の台をのぞき込み……。『ゼ
ビウス』とのなれそめは、そん
なふうになった。大人たちが
テーブル筐体の上に積み上げて
た100円玉を見上げた第一次
テレビゲーム・ブームから、は
や数年。あの時ほどの距離もな
く、クラスの人気者を見るよ
うな憧れと「自分たちのブーム」
という身近さ。ゲーセンに行く
のもクラブ活動みたいな感覚だ。
日本中を狂乱の渦にたたき込
んだ宇宙人が日常を侵略するわ
かりやすさというより、お高く
とまってお近づきになりたいと
思えるカッコ良さ。『ゼビウス』
はどこを切ってもビデオゲーム
の成熟と洗練を踏まえた自意識
にあふれてる。まず、とにかく
くにもシューティングとしてス
ツキリまとまってる、ストレ
スを感じさせる引っかけがな
い。自機のソルバルウが空の敵
にはザッパ、地上の敵にはブ

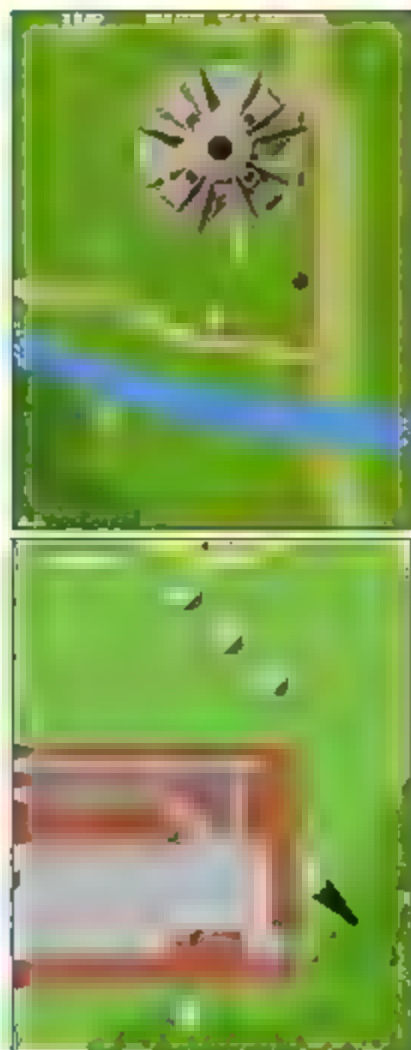
ラストと上下に撃ち分ける高
度差を意識したシステムは二重
のミラーを使ったシステムなど
先駆的な例がなくもない。片や
一画面におさまらない長いマッ
プが上から下へとスクロールを
するのは、タテと横の違いはあ
るが日本や海外で爆撃機が主役
のゲームが登場しつつあった。
しかし、二つまとめてニコイ
チどころかそれ以上。もしもゲ
ームを擬人化したらほれぼれす
る美男美女と言いますか、グラ
フィックがため息の出る美しさ。
それはあるがままの天然のあり
よう——に見えるほど行き届い
た手間と気配りのたまもの。
『ゼビウス』に使用された基板
は当時としてもさほどスペック
が高いとは言えない制約のもと
で(リッチな「リプルラブル」
と比べればかなり貧弱)限られ
た色数を黒から白に至るまでの
銀色のグラデーションに振り分
けて金属の質感を醸し出してい
る。その上に自機のソルバルウ
や敵機のデザインも小さなスプ
ライトのうちにSFマインドを
入れるこだわりようは、米粒に
お経を書き込む職人のことし。
そこに仏作って魂入るとば
かりに、ひとつひとつの敵機が
まるで「生きる意志」をもってる
ごとく振る舞う。真ん丸いト

ロイドがザッパの攻撃を避け
るかのような軌道を描き、テラ
ジは安全圏から一方的に散弾を
ばらまいて飛び去っていく。そ
してこちらがミスすると、敵機が
不規則な飛び方をして手ごわい
ゾシーから、撃ち落としやすい
タルケンに交代したりと、プレ
イヤーの腕前に応じて難易度を
几帳面に上げ下げしている。真
正面からプレイヤーを見てい
る。まなざしは、目に見えなく
ても伝わってくるんですよね。

スーパーソフトマガジンの 衝撃

緻密に描き込まれた地形やナ
スカの地上絵が、ああ、美しか
ったね」と旅の思い出に終わら
なかったのは、そこに「宝」が
埋まっていたからだ。そう「隠
れキャラ」というすべての持ち
札をオープンにするゲームの常
識を覆した「宝」は、多くの
人々も巻き込み、ゲームの周辺
産業のあり方も変えてしまっ
たのだ。

今はなき「ペーマガ」こと
「マイコンBASICOマガジン」
の付録に付いていた「スーパー
ソフトマガジン」を開いた時の
衝撃は忘れもしない。それはや
り込んだプレイヤーにとって、
まさに宝の地図。地面を撃つと



生えてくる「タケノコ」ことソ
ルや、1UPするスペシャルフ
ラッグの在りかが暴かれていた
のだから。各ステージのマップ
が、大きな一枚のマップを切り
分けたものだった事実（画面写
真で並べて一枚にしてた）にも
びっくり。

自分の記憶が正しければ、こ
れが商業ベースに乗った、攻略
本「や「ゲーム専門誌」の本格
的な芽生えだろう。「ペーマガ」
の「コーナーにすぎなかったビ
デオゲーム記事をわざわざ一冊
の付録にまとめた背景にあっ
ったのは、元ネタになった「10
00万点への解法」という同人
誌の存在だ。記事を書いたライ
ターは、1000万点をたたき
だしたハイスコアラーでもあ
る。プレイヤーの頂点に立つ彼
に大きく水をあけられ、複雑な
想いを噛みしめたのは僕らだけ
じゃなからう。

しかも他社のヒットに目ざと
いゲームメーカー各社は、こぞ
って隠れキャラや謎を地面に埋
めた。プレイヤーたちは後れを
取るものかと情報を欲しがり、
できあいのゲームを遊ぶ「受け
手」だったハイスコアラーの一
部をライター、つまり情報の「送
り手」に吸収してゲーム専門誌
が立ち上げられた。裏技や隠れ

キャラを通貨として「ゲーム情
報産業」のサイクルが回り始め
たのである。

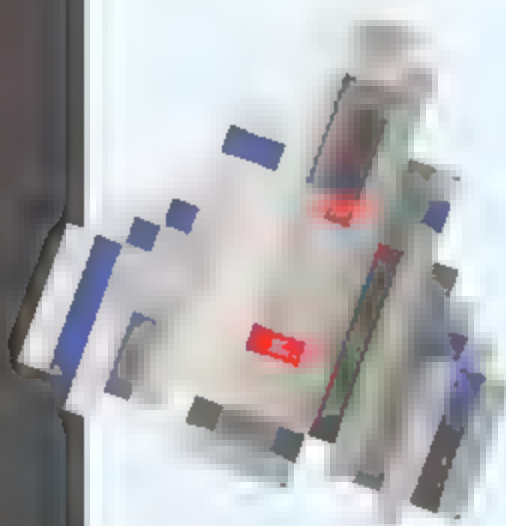
ゲームクリエイターの誕生

ゲーム文化に「ゼビウス」が
及ぼした影響といえば、初めて
「作り手の顔が見えたこと」も
忘れちゃいけない。先の「スー
パーソフトマガジン」では、関
係者から「ゼビウス」誕生の経
緯が熱く語られた。もともとベ
トナム戦争をモチーフにしてい
た「シャイアン」を一新し、立
体的で質感のあるドット絵を自
ら打ち……と語ったインタビュ
ーは「ゲームデザイナー」という
仕事を知らしめる産声だった。
会社に勤めるひとりではないな
がら、顔が見えるクリエイターで
いられる事実が、後に続く人た
ちをどれだけ勇気づけただろう。

そして明かされたバックグラ
ウンドの「ファードラウトサー
ガ」というSF小説の粗筋。1
万6千年にもわたる生体コンピ
ューター「ガンブ」と人類との
戦いを描く大河的ストーリー
は、ゲームに物語を導入した原
点とも言える。が、僕らに言わせ
れば同じアニメ世代が作って
る！ という喜びが勝っていた。
たとえば「ガル・ザカート」

なんて名前も、いかにも当時の
中高生達が熱狂していたロボッ
トアニメの敵メカっぽいじゃあ
りませんか。巨体のアンドロジ
エネシスは、さしずめ重機動メ
カか？ 一本のゲームのために
小説を生み出してしまった現場
に溢れる、今でいう「厨二病」
的な創作欲が「ゼビウス」に忘
れられないアツさを与えたんじ
ゃないか。

ゲームセンターでの嵐が去っ
た後も「ゼビウス」の季節は終
わらなかった。見た目はソック
リだが1面終わるたびテープを
読みにいくX1版や、貧弱なP
C-6001でよくぞこま
ま……とうならされた「タイニ
ーゼビウス」などパソコン版の
移植に泣き笑いですよ。ファミ
コン版のデキの良さに小躍りし
たあの頃から、本物まんまのパ
ーチャルコンソールアーケード
版までの長い道のりが、僕たち
の「ファードラウトサーガ」
だったのだ。



『ゼビウス』 アップライト筐体 サイドアートの カラーラフ

©NBGI

これは『ゼビウス』のアップライト筐体用
サイドアートのカラーラフ。

80年代初期にゲームセンターに設置され
たビデオゲーム筐体には、座って遊ぶ“テー
ブル筐体”と、立って遊ぶ“アップライト筐
体”の2種類がありました。

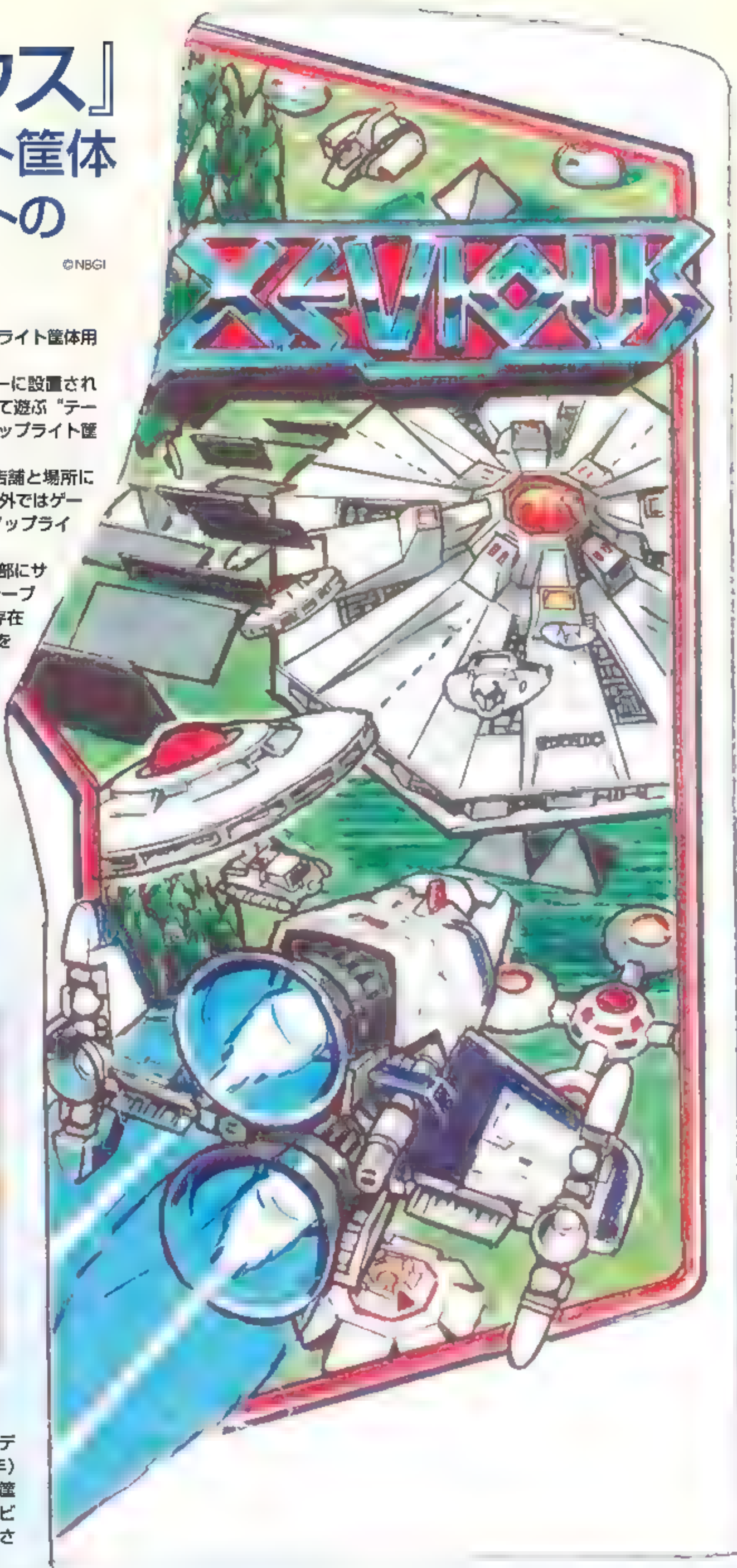
日本国内では両方の筐体が店舗と場所に
合わせて使用されていたが、海外ではゲー
ムは立って遊ぶ文化であり、アップライ
ト筐体が主流だったのです。

アップライト筐体は広い側面部にサ
イドアートを施されるので、テー
ブル筐体よりも設置したときの存在
感が大きく、プレイヤーの期待を
いっそう高鳴らせてくれる魅力
がありました。

Text＝山本悠作(編集部)



こちらの写真は、ナムコ初のビデ
オゲーム『ジービー』(1978年)
のアップライト筐体。ナムコ製筐
体の側面部の形に合わせて『ゼビ
ウス』もカラーラフがデザインさ
れていたことがわかります。



『ゼビウス』キャラクター原画

「ゼビウス」キャラクターデザイナー・遠山茂樹氏にご協力を頂き、秘蔵原画を掲載！ 鉛筆で緻密に描かれた、自機ソルバルウと宿敵アンドアジェネシス……。そのデザイン秘話は68ページから！



▲ソルバルウ

▼アンドアジェネシス





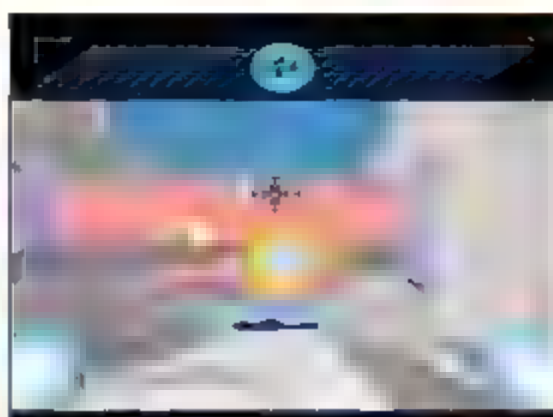
SOLVALOU

—あの
ゼビウスの
記憶が蘇る—

『ソルバルウ』

■バーチャルコンソールアーケード
■シューティング ■2009年3月26日配信
■800Wiiポイント
■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1人

■アーケード ■1991年12月稼働
©1990 2009 NBGI



Text=副帝(バンダコネクション)



ポリゴンで構築された 『ゼビウス』のカタチ

本作「ソルバルウ」について語るには、やはり「ゼビウス」という偉大なる名作について触れないわけにはいかないだろう。

筆者の主観視点で「ゼビウス」の特徴を1点のみ挙げるとすれば「立体感」である。あまり多くの色を表示できなかった当時のハードウェアながら、グレースケールの階調にパレットを確保する思いきった決断で「光の当たり具合」を表現、同時期のゲームとは一線を画す「輝きと影が同居する映像表現」を具現化したのが「ゼビウス」の凄さであった。

時代は流れ、「ポリゴン」という技術が生まれる。立体データを用意しておき、リアルタイム計算で大きさと距離を確定して表示する技術だ。ナムコは早くからその可能性を研究し、89年に通称「ポリゴナイザー」と呼ばれるシステム基板を開発。「ウイニングラン」「スターブレイド」などの後に登場したのが「ソルバルウ」だった。

「ゼビウス」の世界観をポリゴンで「立体再現」した「ソルバルウ」。緑の丘を超え、青い海を通過、入り組んだ渓谷を抜け

て、敵基地に侵入してコアを破壊する……それは自分が「ゼビウス」の世界に入り、パイロットとして自分の手で操縦する、バーチャル旅行体験と言ってもいい感動的なものだった。

よく見ると、すべてがポリゴンで描かれているのではないことに気づく。空中を飛来する小型の敵は、CG画像をアニメ表示していたのだ。これは「プリレンダリング」の概念をいち早くゲームに取り入れた例であり、ナムコの高い技術力を見せつけるものだった。

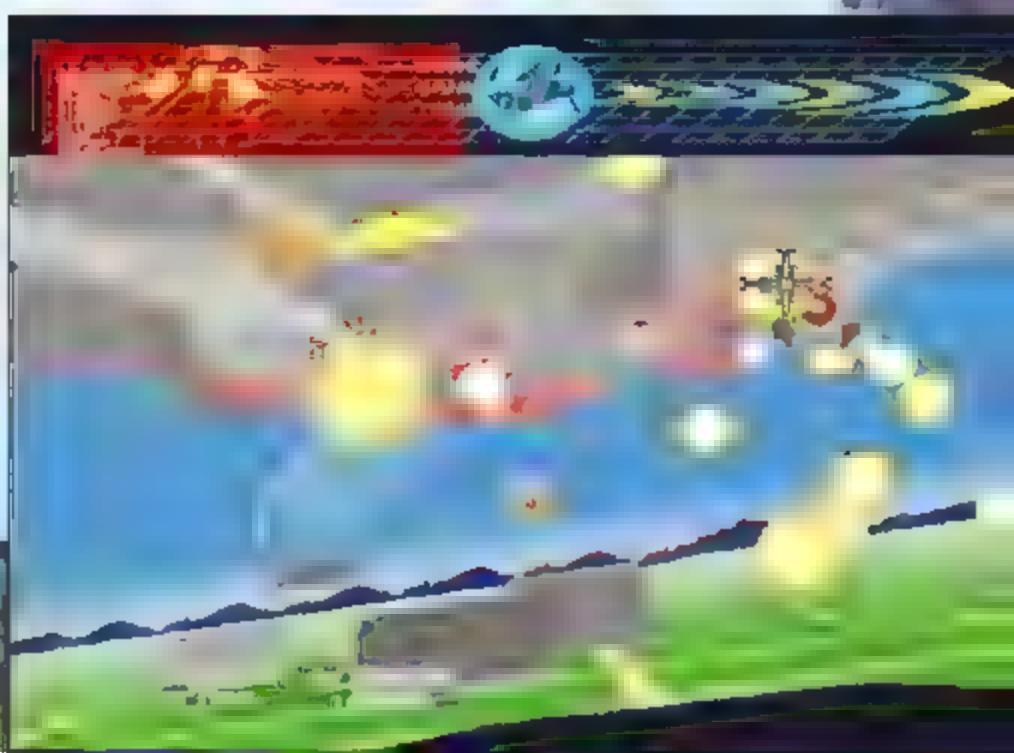
ミニマルであった「ゼビウス」の音を「アンビエント」と解釈して表現したサウンドが素晴らしい。おきたい。

……と、このような当時の技術博覧会的ゲーム歴史遺産であり、高い意義のあるタイトルながら、大型筐体作品の宿命から、現在では実機が稼働している場所がほとんど存在しない超レア作品となってしまったのだが、これがWiiで手軽に遊べるようになったという事実がどれだけ衝撃的かつ喜ばしい出来事なのかご理解いただけたでしょうか？ ナムコありがとう！ Wii持っててよかった！

観光旅行気分で遊んでるのでいいまだにラスボスが倒せないんだけど

そんな流れで、ようやくバーチャルコンソールアーケード版について話題を移すが、アーケード版よりも良い作品に進化している。その最大の理由は「Wiiリモコンでの操作」だ。リモコンを画面に向けて照準を直接操作する感覚は、ハッキリ言って筐体の操縦桿よりも遊びやすい仕上がり。この操作方法の改善は特に高く評価したい。

技術語りが大半を占めてしまったが、本作は「そういう価値」がある作品なのだ。ぜひゲームの進化史を味わいながら楽しんでみていただきたい。





グロブダーは戦闘本能を
呼び覚ましてしまった。



『グロブダー』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード
■シューティング ■2009年11月10日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クランクコントロール対応
■プレイ人数1~2人

発売時情報

■アーケード ■1984年12月稼働

© 1984 2009 NBGI

Text=大村宏一(フリーライター)

広大な一画面

『グロブダー』は1984年に発売された一画面型のシューティングゲーム。「バトリング」と呼ばれるマシン競技が題材となっており、閉鎖された闘技場を舞台に主人公機「グロブダー」が周囲の敵を全滅できれば1面クリアとなる。

ハードウェアの向上によりビデオゲームはスクロールする広大な舞台を手に入れた。ナムコは「ボスコニアン」「ニューラリーX」「ゼビウス」といった作品でスクロール型ゲームの大ブームを生み出したのだが、そのナムコ自身が一画面型アクションゲームの灯を守り続けたことは印象深い。「グロブダー」の存在なくしては「モトス」や「トイポップ」といった作品はなかったのではないだろうか。

一画面型アクションゲームは舞台が限られるため、緻密なルールと面構成が必要とされる。「グロブダー」のルールは「限りある(時間で回復する)エネルギーを攻撃と防御に割り振って戦う」というシンプルなもの。2つのボタンはビーム砲とシールドに割り振られており、これはいずれもエネルギーを消費

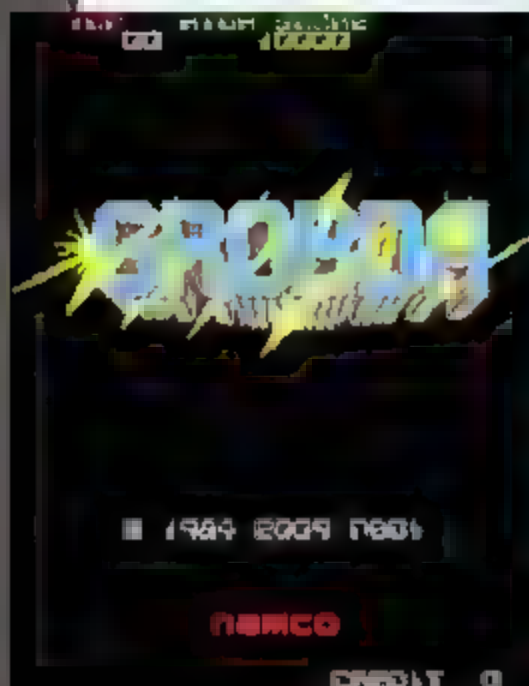
する行動。つまり、ボタンを押せばエネルギーと引き換えに攻撃や防御を行え、そうでなければエネルギーが回復する。シンプルながらわかりやすいルールである。

エネルギーの減少は性能の低下であり、特にシールドはエネルギー残量の影響を大きく受ける。十分なエネルギーがあれば青のシールドで敵弾や爆発を防げるが、ボタンを押し続けていると黄色のシールドになり爆発が防げなくなってしまう。さらにエネルギー残量がレッドゾーンに突入してしまうとシールドが張れなくなり完全に無防備になる。回復させるには2つのボタンを押さなければいけないのだが、もちろん敵はお構いなしに攻撃してくる。

しかも舞台となるのは周囲が壁で囲まれた闘技場。逃げ回るにも限度があるし、移動しながらでは回復速度も限られたものになってしまう。だが、障害物の陰に隠れたりジグザグに動けば逃げ切れる可能性もないではない。一画面しかないはずのプレイフィールドが本当に広大に感じられる瞬間だ。本当に良くできたゲームデザインはハードウェアの壁すら突破するのだ。「グロブダー」の戦いは99面で

終局を迎える。当時としては珍しく面セレクトのコマンドがついていたため、99面は限られた者の聖域というわけではなかった。しかしその難度は高く、あらゆる構成要素が「グロブダー」を撃破するために用意されていた。

『グロブダー』の続編は存在しないが、それは99面で真の完成を見たからなのかもしれない。



んぶ!!
摩訶不気味!
…ブキミが気持ちいい

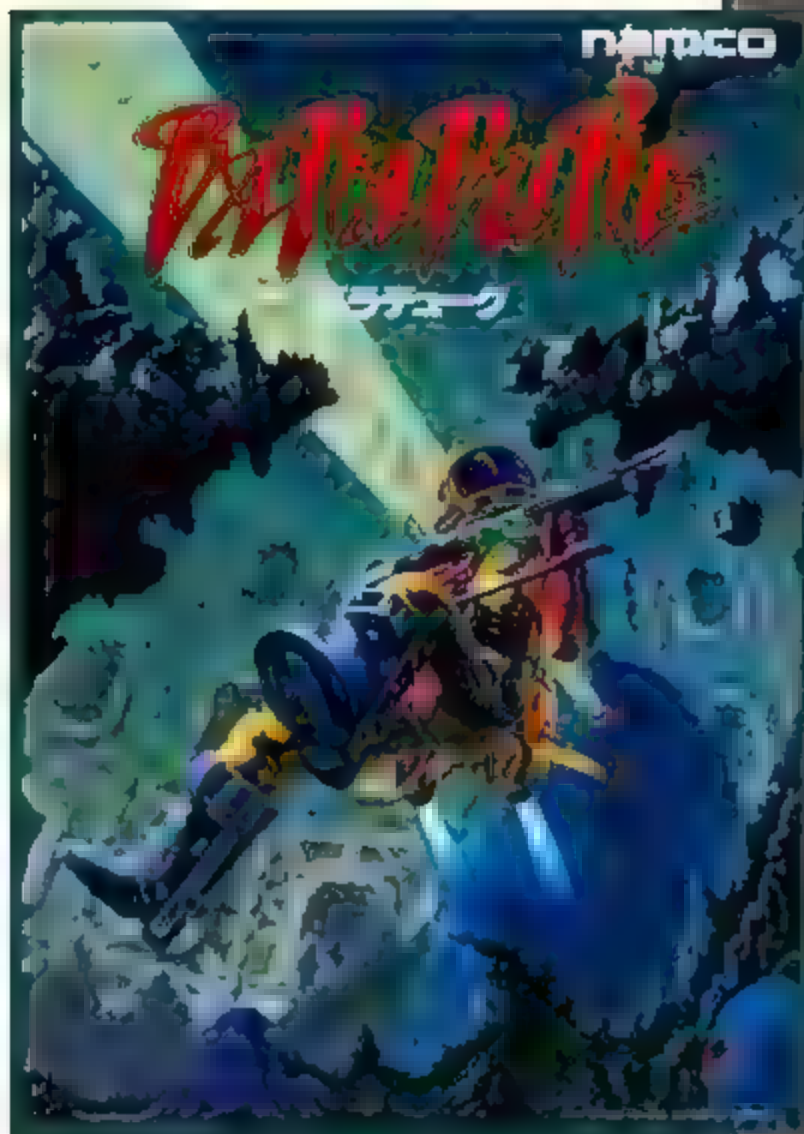
『バラデューク』

配信情報

- バーチャルコンソールアーケード
- シューティング ■2009年10月13日配信
- 800Wiiポイント ■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
- プレイ人数1~2人
- 発売時情報
- ア ケ ド ■1985年7月稼働
- © 1985 2009 NBG



Text=GERTACK!(フリーライター)



不気味なオクティ族から パケット族を救い出せ

外観はスペーススコロニーのようだけれど中はおどろおどろしい雰囲気。漂う「バラデューク要塞」を舞台に、プレイヤーは宇宙辺境警備隊のファイターとなって邪悪な宇宙生命体のオクティ族と戦うアクションシューティング。要塞内の各フロアはゲートで仕切られていて、フロア内のオクティ族をすべて倒すことで地下フロアへと進んでいき、各ステージの最下層では巨大なボス「グレート・オクティ」と戦わなければならないのだ。

この「バラデューク」のウリは、まるで深海の地中深くまで突き進むかのごとく、不気味な世界観にビビりながら楽しむ点にあります。スタート時に狂った旋律のBGMが流れ、ゲーム中はBGMが無く、ゆっくりと鳴る鼓動音が恐怖感をあおり、ダメージを受けてシールドが残り少なくなると鼓動音のテンポが早くなるので一層あせらされます。敵のオクティ族は奇妙なものが多く、最下層に潜むグレート・オクティを倒すと叫ぶ断末魔の甲高いボイスがとて不気味でしたし、ゲーム中にオクティ族を倒すと出るカプセ

ルを不意に開けてしまうとランダムで出現する「バガン」という敵に、筆者はいつもやられてビクツとなっていたのでその存在が一番怖かったです。

本作で一番重要な点は友好的な「パケット族」の人たちを助けることにあります。人と言っても、黄色い顔にひとつ目の変な生き物なんです。スタート時に「アイム・ユア・フレンド」とか喋ったり、助けてあげると「サンキュー」とお礼を言ったりするのでなかなか憎めないカワイイやつなんです。しかも、助けた数によって各フロアのクリア後にルーレットでシールドの数を増やすチャンスになってくれたり、ボス戦のときには体当たり攻撃もしてくれるので助けてあげるほかにありません。

しかし、このパケットさんをうまく撃ちつちやうこともできるので注意が必要。たくさんパケットさんを撃ち続けたりするとボーナス得点をくれる隠れキャラなんて登場したりするのですが、ファイターのシールドが増やせなくなったりするので良い子のみなさんはマネしないようにしてくださいね。というか、かわいいパケットさんがヤラれるのはとってもかわいそうなのでやめましょう。

地下要塞バラデュークの最下層に潜む巨大なグレート・オクティ



ファイターの名前は1P側が「KISSY」、2P側が「TAKKY」で二人とも女性という設定なのですが、もともとは開発者のニックネームで、実際にはお二人とも男性の方だったりして、前記の隠れキャラではお二人の似顔絵イラストが表示されます。ゲームキューブの「ミスタードリラードリルランド」やプレイステーション2の「NAMCO X CAPCOM」では、KISSYの本名が「トビ・マスコ」となり、「U.G.S.F.(銀河連邦宇宙軍)」の隊員として再登場していますね。



あのバラデュークが
今、ここに甦る!

『爆突機銃艇』

配信情報

- パーチャルコンソールアーケード
- シューティング ■ 2009年10月13日配信
- 800Wポイント ■ Wii / モコン、クラシックコントローラ対応
- プレイ人数1~2人

発売時情報

- アーケード ■ 1988年8月稼働

©1985-2009 NBGI



Text: GERTACK! (フリーライター)

源平プロが手がけた 『バラデューク』続編

ストーリー的に「バラデューク」の続編となり、再び宇宙辺境警備隊のファイターは、凶悪な宇宙生命体のオクティ族を全滅させなければならないのだ。『源平討魔伝』を手がけたスタッフ「源平プロジェクト」によって制作され、「システム1」基板を採用したことで前作よりもグラフィックやサウンド面が向上。システム面では、前作のように左右に向きを変えて攻撃することはできなくなり、基本的に画面の右方向へ向かってステージ最後の地点に到達すればクリアとなるので、アクションゲームというよりもシューティングゲーム色が強くなりました。ステージによっては分岐路があったりして、進んだルートによっては全30〜48ステージでオールクリアと変化します。

新要素として、いわゆるシールド的な「機銃艇」がステージ2以降で登場するほか、仲間のパケットさんを小型の機銃艇に乗せることで一緒に戦ってくれます。道中で助ける黄色いパケットさんは敵弾に当たったり捕獲する前に撃ってしまうとスグにヤラれてしまいますが、新たに登場した白いパケットさんは無敵なので心強いです。敵にも黒いパケットさんが登場するようになったのはちょっと厄介ですね。また、アイテムで波動銃や機銃艇を3段階にパワーアップすることが可能。ボスステージの前やコンティニューした後、各種アイテムや味方のパケットさんがもらえたりもします。

本作がゲームセンターで稼働したときに筆者が初めてプレイしたとき、前作より難しくなっていたのがちよつと残念でした。何が難しいかって言いますと、デフォルト設定だと5万点のエクステンションまで自機の残機がないので、早ければステージ1で敵の攻撃に当たると即ゲームオーバーになってしまうのです。アイテムの機銃艇を乗り継ぐことで残機の役割を果たすという仕様に気づく前に、ゲームセンターの人が気を使って残機ありの設定にしてくれたので、その後もなんとかプレイを続けましたけど、このせいもあってあまり人気が出ず、ゲームセンターから早々に姿を消してしまいました。それならむしろ家庭用移植版を出してほしかったものですがこれまでにその機会がなく、今回のバーチャルコンソールアーケード配信によってようやく初移植となりました。

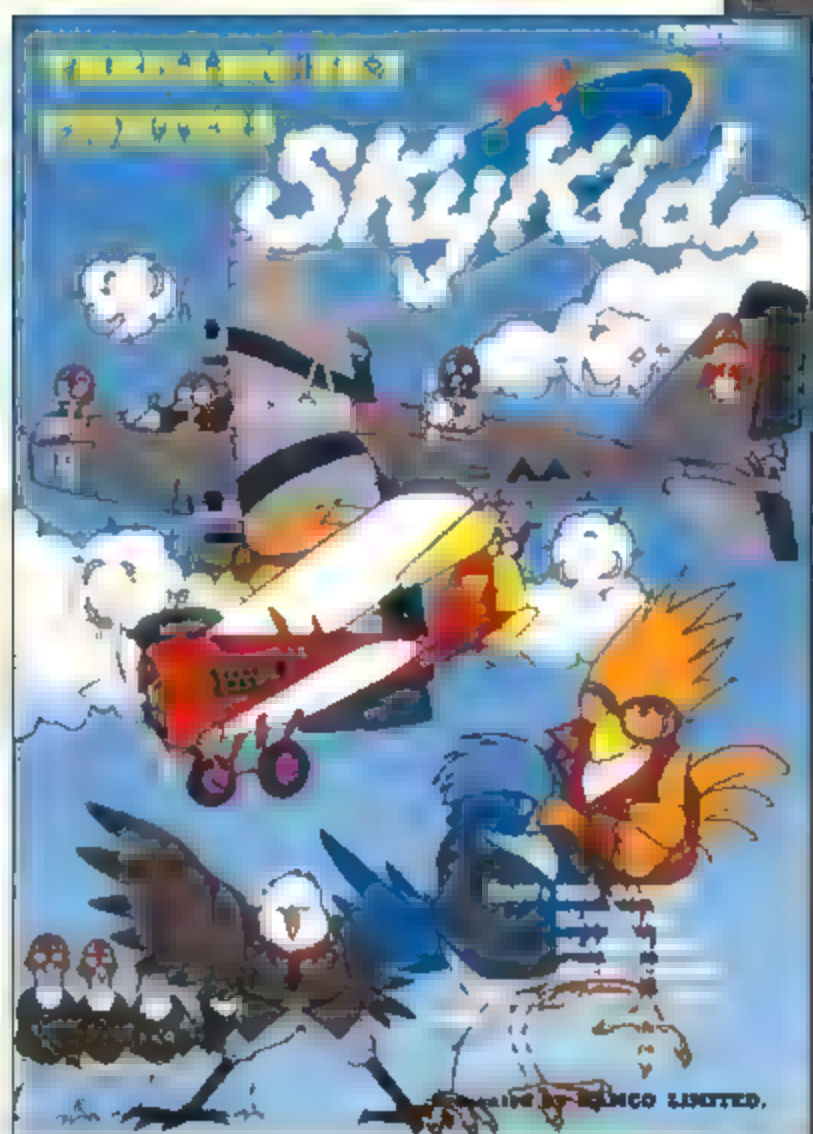
バーチャルコンソールアーケード版のデフォルト設定でも残機数は0になっていますがスタートメニューのゲームセッティング画面で残機数を最大5機まで変更できますし、連射設定も可能で、アーケード版よりも気軽に遊べるようになりました。

なお、本作では1P側のファイターの名前は「TAKKY」、2P側は「HOMMY」となっていますが、これは開発スタッフの担当が前作と変更があったからのようです。





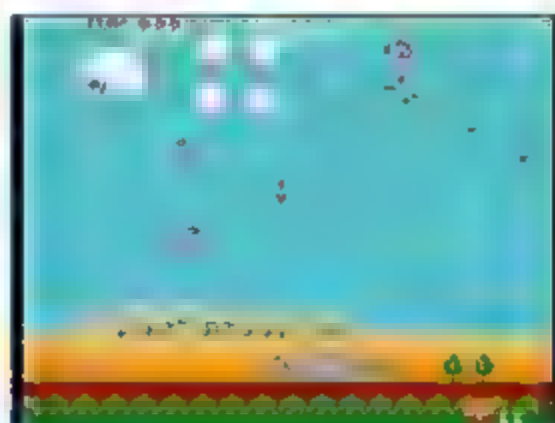
ゆかい、つうかい、
スカイキッド!!



『スカイキッド』

配信情報

- パチンコ・パチスロ・アーケード
- シューティング ■2009年7月7日配信
- 800Wポイント ■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
- プレイ人数1~2人
- 発売時情報
- アーケード ■1985年12月稼働
- © 1985 2009 NBG



Text=大村宏一(フリーライター)

ローテクであること、
その意味

「スカイキッド」は複製機の時
代をモチーフとした横スクロー
ルシューティングで、鳥人たちが
飛行機に乗り込んで戦います。

現代の空中戦は機械がすべて
を支配するハイテク戦ですが、
「スカイキッド」で描かれる世
界はアナログで牧歌的。真っ青
な空の元、明るいマーチと共に
進んでいく様はまるで運動会の
よう。敵弾をくらっても、地面
に落ちてしまいうまにボタンを
「連打すれば復活できる」とい
うルールもなんとなく納得でき
ました。

シューティングの基本は今も
昔も「敵弾を食らう＝ミス」で
すから、これは相当な変わり種。
アーケードゲームの根本には

「いかに素早
くコインを回
収するか」と
いう部分があ
ることを考え
ると、営業的
には「敵弾を
食らう＝ミ
ス」の方が望
ましいのは確
か。それでも
「連打で復活」

というルールが入っているの
は、物事をひとひねりせずには
おけなかった1980年代のナ
ムコの血のせい、それとも1
コインの重みが現在とは違っ
たせいなのか。おそらく正解は
存在せず、その両方がよく入
り混じっているせいに違いない
のです。

「スカイキッド」のアナログさ
を際立たせているのが「爆撃」
のフィーチャー。本作は2ボタ
ンを使うシューティングです
が、ボタンは「機銃」と「宙返
り」。では爆弾がどこに出てく
るのかというと、ステージの途
中に出てくるものを回収するの
です。爆弾をつり下げている間
は「宙返り」ボタンが「爆弾投
下」の役割に変化し、「宙返り」
が不可能になるのが秀逸。爆弾
の重みで軽快な機動が不可能に
なるという設定を無言のうちに
伝え、かつゲーム性に結びつい
ているのです。

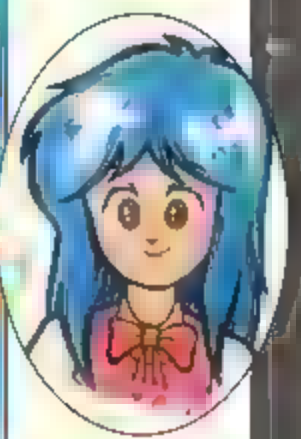
爆撃は完全なマニュアル操
作。重力に引かれるままに落ち
ていくだけで、現代のハイテク
爆弾のような誘導機はありま
せんし、クラスター爆弾(収束
爆弾)のように爆弾の中に山ほ
ど子爆弾を仕込んでおきあたり
一面を焼け野原にするようなわ
けにもいきません。しかも、爆

墜落していく自機。地面に落ちる
前なら連打で立て直せる

弾の所持数は一発のみ。「戦闘
機が腹に爆弾を抱えて敵中突破
する」という行為がいかに無茶で
あるかが身にしみてわかります。

このルールのおかげで「スカ
イキッド」の爆撃は一回一回が
ドラマになります。高空から見
事に爆弾を命中させた、攻撃に
耐えきれず爆弾を捨てて身軽に
なった、命中率を上げるために
高度を下げすぎて対空放火にく
われたなど、常にスリリング。
ここにもビデオゲーム的に受け
が良くわかりやすいハイテク戦
闘機や宇宙船を使わなかった意
味があるといえるでしょう。





Text 山田福巳 (フリーライター)

泊と珍の トリックル・ シューティング

『オーダイン』

配信情報 ■パ チャルコンソ ルアー ケ ド ■シュー ティング
■2009年12月1日配信 ■800Wポイント
■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1988年9月稼働 ©1988 2009 NBGI

ひたすらグルグル回る 大回転シューティング!!

回転・拡大・縮小というそれまでゲームでは表現できていなかった機能を搭載し、1988年に登場したアーケード基板「システムII」の第2弾タイトル(第1弾は「アサルト」)として発表された横スクロールシューティングゲームが、この「オーダイン」。

第1弾「アサルト」同様、拡大・縮小よりも回転機能がふんだんに使われているが、視点変更のために画面を回していた「アサルト」とは違い、「オーダイン」では、回転の動きを演出や敵キャラの動きに昇華させていた。

必要以上にグルグル回るステージ内のオブジェクトやボスに、当時ゲーム少年たちは一様に下肝を抜かれたものだ。当時まだ小学生だった筆者も、パチンコ屋の二階にあった薄暗いゲームセンターに「オーダイン」が初めて現れた時、こう思ったものだ。「なんかよくわからないけど未来が来た!」と。

それは、2年後に発売されたスーパーファミコンによってゲーム業界に巻き起こる、回転・拡大・縮小演出大流行の一步先

を行く衝撃だった……。

と、初めてゲームを見た時の衝撃を大仰に書いてみたが、ゲーム自体はオーソドックスな横スクロール・シューティング。

ゲームのノリや色使いが全体的にポップなところや、ショットとボムで戦う基本システム、敵を倒すと入手できるお金でアイテムを買い自機をパワーアップするところなどは、当時それほど珍しくはなかった。

しかし、実際にプレイしてみるとわかるのだが、遊んだとき感じる楽しさは、当時のほかのゲームとは似て非なるもの。その最大の要因となっていたのが、前述した回転するオブジェクト群だった。どれも、見た目の派手さを演出するために回っているわけではなく、しっかりとゲーム性に寄与していたのだ。

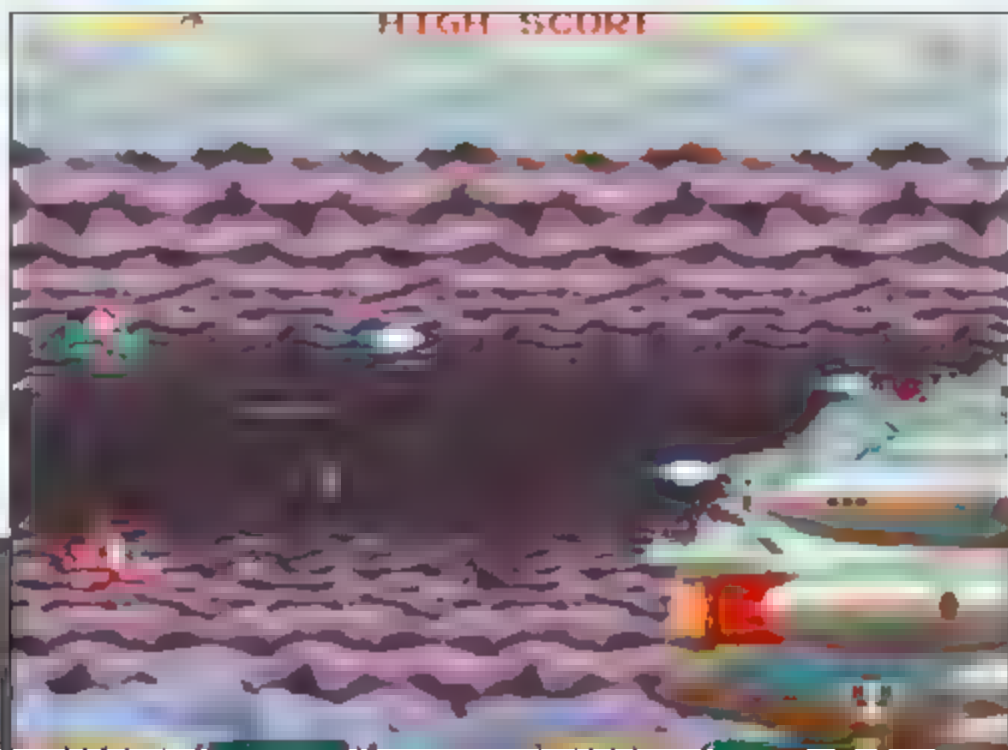
特に面白かったのが、ステージ2とステージ7に登場する画面全体が回転する仕掛け。見た目の迫力もさることながら、迫り来る障害物をよけつつ敵を倒すゲーム性は、当時、ほかでは味わえないものだった。

ステージ7では、ショットを当てると回転が加速・減速、さらには逆回転させられるオブジェクトが登場。これだけ大仰な仕掛けをプレイヤーが操れると

いうことに、大いに感動したのを覚えている。

軽妙なBGMと合わさって、どこか遊園地の遊具をほうふつさせる楽しさがあった、この「オーダイン」。当時を知る人は、回転に驚いていた自分を懐かしみながら、知らない人は、最近見られなくなった回転の妙を楽しみながら、遊んでみてはいかがだろうか。

協力プレイも可能。ワイワイ言いながら遊べば文句なく楽しい。



光が闇を切り裂く! ここに覚醒する ドラゴンスピリット

『ドラゴンスピリット』

配信情報

- バーチャルコンソールアーケード
- シューティング ■2009年9月8日配信
- 800Wiiポイント ■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
- プレイ人数1~2人
- 発売時情報
- アーケード ■1987年6月稼働
- ©1987 2009 NBG



Text=GERTACK! (フリーライター)

自機のブルードラゴンが青玉のアイテムを取ると首が増えて攻撃範囲がアップするけど同時に当たり判定

も大きくなってしまふ点や、エリアの道中で敵がトラップのように配置されていて自機が切り抜けるにはちよつとコツのいる箇所など、本作ならではの難関的な要素がむしろ面白くて、筆者を含む誰もが必死になって攻略法を見つけては夢中になってプレイしたものでした。また、連射装置が標準化されてない時代でもあったので、本作を攻略するのにあたってピアノ連打などのいろいろな連射方法が使われていました。

筆者は子どもの頃、近所のお好み焼き屋さんにあったテーブル筐体で主に本作をプレイしていたのですが、見下ろし視点で自機を操作することで自分がさもブルードラゴンになって空を飛んでいるかのような気分になれたので楽しくて仕方ありませんでした。自機が戦闘機などの無機質な物ではなく、ドラゴンという生き物のキャラクターだったという点でも感情移入がしやすいのだと思います。しばらくして、ニューバージョンと呼ばれる本作の改良バ



ロマンシング・シューティング ゲームの金字塔

アーケードのシューティングゲームが最盛期だった1987年に、ナムコは『セビウス』以来の縦スクロール・シューティングとなる『ドラゴンスピリット』をリリース。「ロマンシング・シューティングゲーム」と銘打たれた本作は、これまで悪役とされていたドラゴンをあえて主人公とした設定に誰もが驚きましたし何よりもそのファンタジックなストーリーと世界観に魅了されたことでしょう。この頃はまだゲームスタート時にデモシーンが表示されるだけでもゲームマーの間で話題となりましたが、本作では雷鳴のサウンドとともに主人公アムルがブルードラゴンへと姿を変える美しいグラフィックのデモシーンが衝撃的でした。

自機のブルードラゴンが青玉のアイテムを取ると首が増えて攻撃範囲がアップするけど同時に当たり判定

も大きくなってしまふ点や、エリアの道中で敵がトラップのように配置されていて自機が切り抜けるにはちよつとコツのいる箇所など、本作ならではの難関的な要素がむしろ面白くて、筆者を含む誰もが必死になって攻略法を見つけては夢中になってプレイしたものでした。また、連射装置が標準化されてない時代でもあったので、本作を攻略するのにあたってピアノ連打などのいろいろな連射方法が使われていました。

筆者は子どもの頃、近所のお好み焼き屋さんにあったテーブル筐体で主に本作をプレイしていたのですが、見下ろし視点で自機を操作することで自分がさもブルードラゴンになって空を飛んでいるかのような気分になれたので楽しくて仕方ありませんでした。自機が戦闘機などの無機質な物ではなく、ドラゴンという生き物のキャラクターだったという点でも感情移入がしやすいのだと思います。しばらくして、ニューバージョンと呼ばれる本作の改良バ

も大きくなってしまふ点や、エリアの道中で敵がトラップのように配置されていて自機が切り抜けるにはちよつとコツのいる箇所など、本作ならではの難関的な要素がむしろ面白くて、筆者を含む誰もが必死になって攻略法を見つけては夢中になってプレイしたものでした。また、連射装置が標準化されてない時代でもあったので、本作を攻略するのにあたってピアノ連打などのいろいろな連射方法が使われていました。

筆者は子どもの頃、近所のお好み焼き屋さんにあったテーブル筐体で主に本作をプレイしていたのですが、見下ろし視点で自機を操作することで自分がさもブルードラゴンになって空を飛んでいるかのような気分になれたので楽しくて仕方ありませんでした。自機が戦闘機などの無機質な物ではなく、ドラゴンという生き物のキャラクターだったという点でも感情移入がしやすいのだと思います。しばらくして、ニューバージョンと呼ばれる本作の改良バ



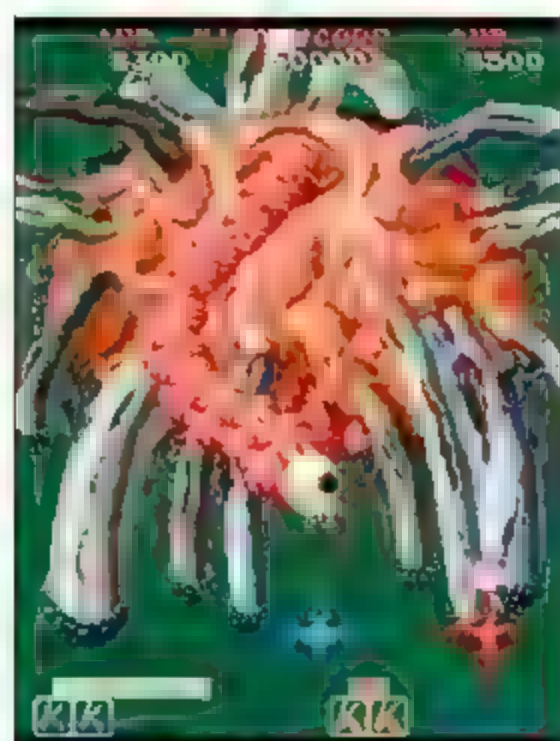
『ドラゴンセイバー』

■情報 ■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング ■2009年9月15日配信
 ■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
 発売時情報 ■ア ケ ド ■1990年12月稼働 ©1987 2009 NBGI

「ドラゴンスピリット」のゲームシステムを継承しつつ、あらゆる面でグレードアップした「ロマンシング・シューティングゲーム」の第2弾「ドラゴンセイバー」。荒廃した世界を救うため2人の戦士が2匹の聖龍に姿を変え、今ここに「聖龍伝説」が甦る。といった感じで2人同時プレイが可能になったほか、ため撃ちによる気合弾やチャージアイテムによるド派手で強力な攻撃が追加されるなど自機の攻撃力がパワーアップ。前作のファンタジックな雰囲気を残しつつも、未来世界っぽさを追加した世界観となりました。

前作のようにゲージ制ではなくアイテムを取るだけでショットがパワーアップしたり、ボタ

2匹のドラゴンとなって「聖龍伝説」再び



Text=GERTACK! (フリーライター)

ンの押し放しで連射が可能になるなどシューティングとして遊びやすくなった反面、デフォルト設定だとライフゲージがなくなってしまう。残機制のみになったので、高次元やボス戦などは容易にクリアすることができず、全体的に前作よりも若干難しくなった印象がありました。だが、前作と同様にパターン性の強いゲームでもありましたので、やり込んで覚えれば攻略が楽しくなっています。

当時の高性能ゲーム基板「システムⅡ」の採用によってグラフィック表示能力が向上し、ファイヤードラゴンやスパークドラゴンなどのチェンジアイテムを取ることで出せる特殊な気合弾が、最大パワーアップ時だと画面いっぱいに表示されるのでとても気持ちいいですし、硬い敵を一撃で倒せたり、画面内のザコ敵を一掃できたりするのでドラゴンチェンジは本作の攻略に不可欠な要素でありました。

ステージ構成も火山や氷河など前作を継承していたりするのですが、オート連射よりもジョイスティックなどの連射機能を使うとより高連射が可能となったりする

隠し要素としてゲームスタート時に対空・対地の2ボタンを押し放しにすることで、ゲーム中のBGMが前作のアレンジ曲となりますので、まるで「ドラゴンスピリット2」といった雰囲気です。

前作のBGMの評判が高かっただけに本作でも気合が入っており、PCM音源をフルに活用した秀逸なサウンドが楽しめます。当時のナムコ直営ゲームセンターなどではヘッドホン端子を備えたコンソレット筐体で本作を遊べたので、筆者のように音楽聴きたさにプレイしていた人も多いのではないのでしょうか？

なお、ゲーム基板上で可能だったようにバーチャルコンソールアーケード版でも自機のライフを4つまで設定できます。



スムーズな
ズーム・回転機能が
爽快なる浮遊感覚を
生んだ!

『フェリオス』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード
■シューティング ■2009年7月28日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1~2人
発売時情報
■アーケード ■1989年2月稼働

©1988 2009 NBG



Text=小日向ななみ (武蔵野プロ)



ファンタジーシューティング ゲームといえは……?

世のゲームファンに問うてみよう。「ファンタジー世界を舞台にしたシューティングといえは何?」と。そしたら皆、いの一番にこう答えるだろう。

「ドラゴンスピリット」と!!

……あれ。

いや、実際そうだとは思う。だいたい、「ドラスピ」はかの『ゼビウス』の後継とか言われている作品でもある。知名度や格では、なかなかかなわないかもしれない。しかし、ここで声を大にして言いたい。本作、『フェリオス』こそが、ファンタジーシューティングの王道と言えるのではないかと!

本作は基本的に、タテ強制スクロールのシューティングである。強制スクロールのスピードはやや遅めであるものの、オーソドックスなシステムと言っている。アイテムを取ること、特殊ショットやオプショ

とができ、ため撃ちで敵に大ダメージを与えることだって可能だ。ナムコらしい、堅実かつ、重厚なゲーム性。やればやるほどうまくなり、その上達成感が、また楽しい。さらに、

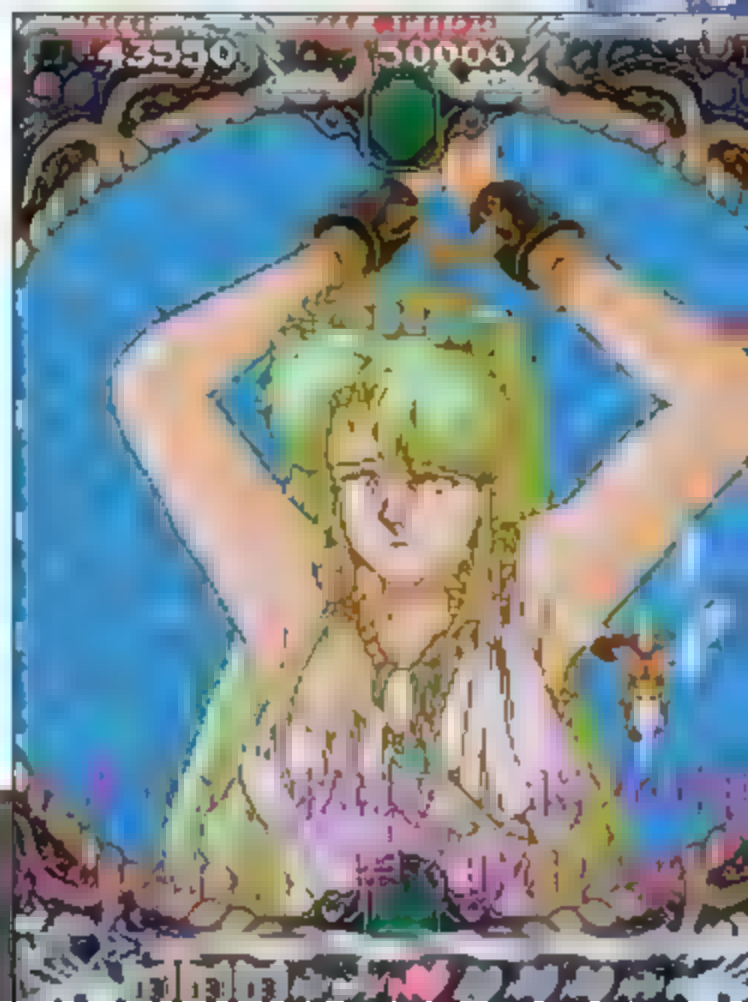
拡大縮小機能を駆使したステージ構成は、ほかの作品とは一線を画すものである。

だが、それらは本作を彩るひとつの要素にすぎない。本作を楽しむための根幹は別にある。それは何を隠そう、女神アルテミス—その人なのである。

アルテミスこそ本作の至高にして究極の存在。彼女の振りまく色気、キャラクター性こそが、本作を語るうえで欠かせない。最重要要素であり、ほかの作品とは一線を画し、ゲームの幅を超えたファンタジー作品としての魅力と本質を確立させているのである!!

はつきり言っている大人がゲームに出てくる女の子を語るなんて、恥ずかしくて仕方ないのだが、そんな恥ずかしい、彼女の前では無意味である。圧倒的な体躯と声量によってプレイヤー

彼女こそが女神アルテミス、その人である。思わず目を背けたくなるほどの魅力—特に胸がおすすめ



を突き動かすカリスマ性は、アーケードゲーム史にさんざんとその名を残している。本作がCERO B指定なのも、彼女の魅力ゆえんだらう。あまたある作品を見通しても、彼女の圧倒的なカリスマ性は、決してヒケをとることはない。ことシューティングに限れば、3本の指に入るのではないかと。正直、アーケードでは付き合うのはちょっとびり気が引けるほどの存在感。実際、当時ゲーセンでそう思った諸兄達も多いのではないだろうか。アルテミスをもっと拝みたいけど、イベント画面はスキップ連打、みたいな。でも、お家ならばそんなの、気にする必要はない。

どうぞ、プレイされてみてはいかがだろうか。



(首都大陸) アサルト
コアを目指して突撃せよ。

『アサルト』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード
■アクション ■2009年6月9日配信
■800Viiポイント ■クラシックコントロラ専用
■プレイ人数1~2人

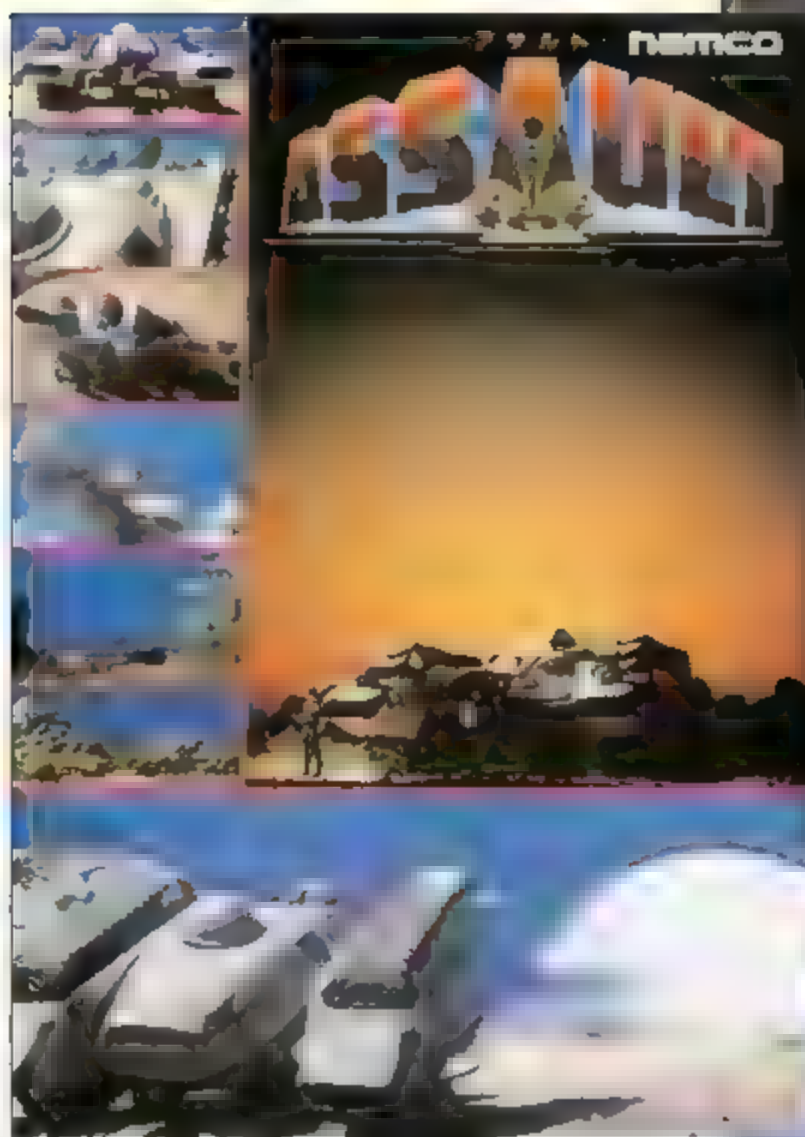
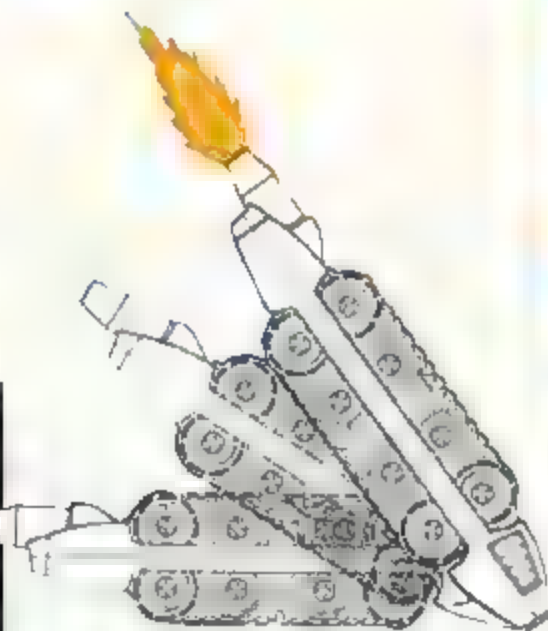
発売元

■アーケード ■1988年4月稼働

©1987 2009 NBGI



Text=多岐清史(フリーライター)



**世界の中でアサルトと叫ぶ！
システムII基板のデビュー作**

シートに座って2本のレバーを握るやいなや、オレは世界の中心にいた。画面の真ん中にあるスーパージョー戦車を軸にして地面もぐるり、敵の大軍も右へ左へ振り回される。80年代後半にやってきた回転・拡大・縮小ブームのストロークといったら、スーパーファミコンやメガCDにも採用されていた事実を見ても明らかなんだけど、ゲームの面白さにかみ砕いてるのはこの「アサルト」とシステムIIを継承してる「空飛ぶアサルト」こと「メタルホーク」だけ(断言)。

2本のレバーを左右のキャタピラに見立てて大地を踏みしめ、こいつ、動くぞ？ ですよ。アーケードの意地を見せた高性能基板・システムIIのデビュー作にして戦車の一人称になりきる、ワンアンドオンリーの2D+FPSにして完成形。これぞアサルト魂！

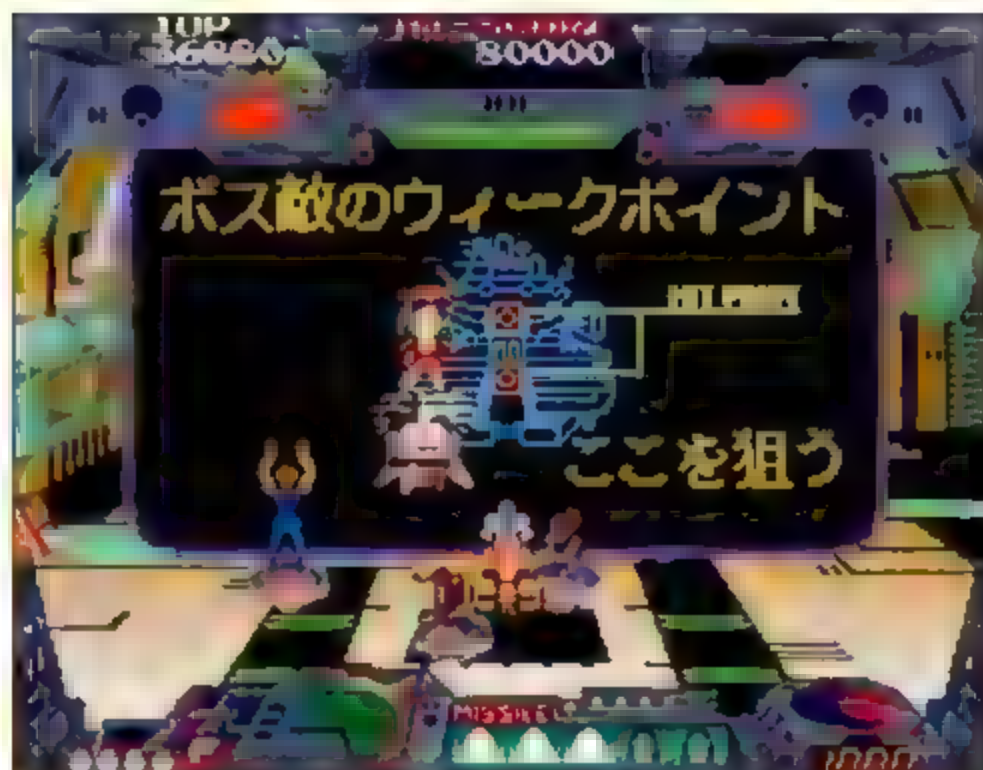
攻撃ボタンのついた2本のレバーを前に倒せば前進し、後ろなら後退し、左レバーを上にも右レバーを下にも逆に倒せばぐるりと回る。ぬるい人もとっつきやすい操作のようできて、実はかなりクセのあるじゃじゃ馬。左右レバーを同じ横方向に入力すればゴロゴロと転がった先に……敵の弾が「ッ!!」というふうに、1アクションを起こすごとにリスクあり。威力のある「グレネード」を撃つ際は、後輪で立つウィリーの体勢になって身動きが取れなかったり。

だが、それがいい。必殺技を撃つときにスキだらけを克服して身体感覚をモノにする苦勞こそ、戦車乗りへの喜びなのです。独創的な操作系の前に待ってるのは、かつてない独創的な道のり。キツイ制限時間のある中で、ザコをグレネードで一掃してからストロップし、四脚の敵機が跳んでくるのを誘導してガケで自爆を誘う。そしてジャンプ台に乗って空高く舞い上ると、はるか遠くまで見渡せる。敵機がゴミのようだ！ とグレネードを

雨あられと浴びせかけて地面に戻ってくると、ホーミング弾が待っていて……ハデに攻撃してりや居場所もバレるよね。上下左右が混乱しがちなシステムで「こっちに行け」と矢印が出るけど、たまに逆らうのも攻略のウチ。水中戦車や不意打ちのミサイルの場所も覚えて、外れにあるジャンプ台の穴場を見つけたら、自分なりのルートを開拓する楽しさもひとしお。

ごろごろ転がり回って砲台を破壊
浮遊要塞のジェネレーターを倒せ





スリルと興奮の連続!

『バーニングフォース』

配信情報 ■バーチャルコンソールアーケード ■シューティング
 ■2009年7月14日配信 ■800Wiiポイント
 ■Wiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
 発売時情報 ■アーケード ■1989年11月稼働

©1989 2009 NBGI

Text=風のイオナ (FLOOR25)

システムⅡ基板待望の 3Dシューティング!

当時「回転」「拡大」「縮小」というキーワードに萌えたアーケードゲーマーならば、ナムコのシステム基板「システムⅡ」のことをご存知だと思う。それまでの対応ゲームは2Dのゲームの中で演出としてそれらの機能が使われていたことが多かった。「メタルホーク」や「アサルト」などは、それらの機能を使うことが前提で作られた感が強かったが、僕の疑問として「なぜシステムⅡで純粋な3Dシューティングゲームを作らないんだ?」というものがあつた。「バーニングフォース」はそんな僕の疑問に答ええてくれた1作だったのだ。

僕の行きつけのゲーセンでは通称「システムⅡ枠」と呼ばれる筐体が存在した。「オーダイニング」に始まり、それがいつしか「フェリオス」に変わり、直前では「ワルキューレの伝説」が稼働していた後、「バーニングフォース」に切り替わった筐体がそれだ。コンパネは大きくたびれていたが、それまで遊んできたゲームとともにコンパネもまた、ともに戦ってきた運命共同体みたいなものを感じていた

ものだ。さらに、モニタ上にうつすらと焼きついている「SYSTEM 2」のロゴ。システムⅡどころか、はるか昔からナムコのゲームと長年ともにしてきたことを証明する黒テール型筐体には風格さえあつた。

「バーニングフォース」は3Dシューティングと銘打っているものの、1ステージを3つに分けたエリアのうち、2つのエリアでは地上しか移動できないエアバイクに乗ってのプレイ。敵弾を避けるのは左右の移動のみで、もっと縦横無尽にぐわんぐわん上下左右に動いて撃ちまわって避けまくるゲームを想像していた僕は若干肩透かしを食らった気持ちでいたのも確かだ。その分、エアプレーンに変化して空中を動き回るエリア3でのプレイは縛りから解放されたかのような気持ちよさがあつた。

また、派手な3Dシューティングでありながら、コンバクトなテール型筐体でプレイするスタイルがもったいないな、と感じていたりもした。願うならば、バイク型の筐体にまたがり、ハンドルを握って左右へと弾避け、手元に設置されたボタンでショットを発射。さらにエリア3へ到達すると、バイク型筐体自ら画面に合わせてエアプレー

ンへと変形! 一転してコクピットに変化した筐体がナイトフライトへ誘う……。まだ見ぬ変形する大型筐体を妄想しながら「バーニングフォース」のプレイを続けたプレイヤーが僕を含めて全国各地にどれだけいたことだろうか。

いつしかゲーセンからは姿を消し、メガドラ版の発売を知ったのは発売日買い。以降、もうアーケード版を遊べる機会はないのかと思いついて20年。再会はバーチャルコンソールアーケード。まさかまた会えるとは思ってなかったな。……おかえり!!

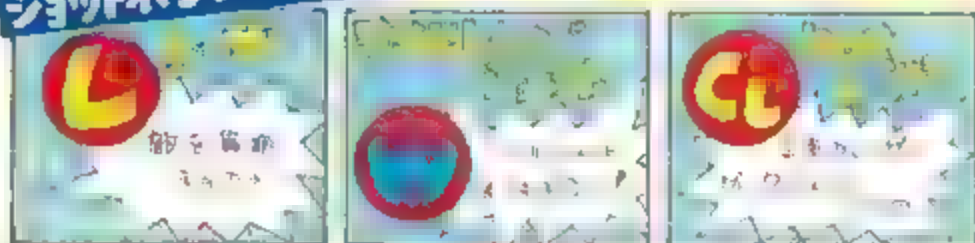
パワーアップはワイドショットが使いやすい感じが!



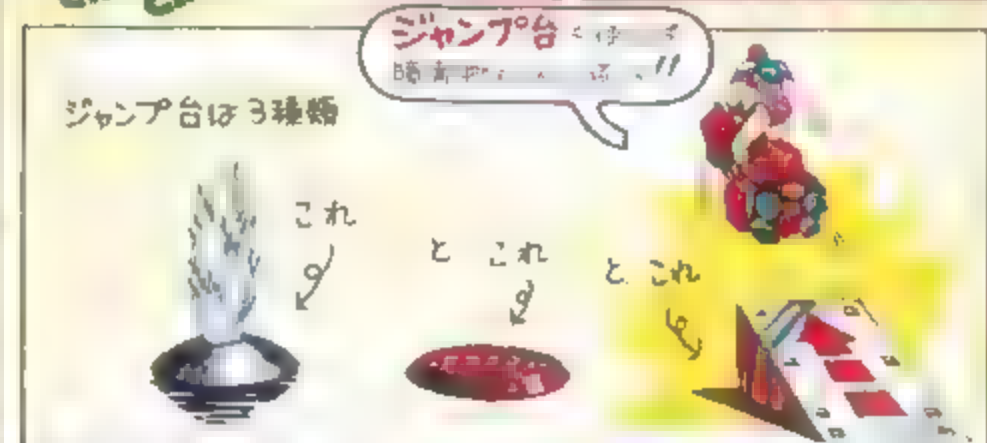


namco

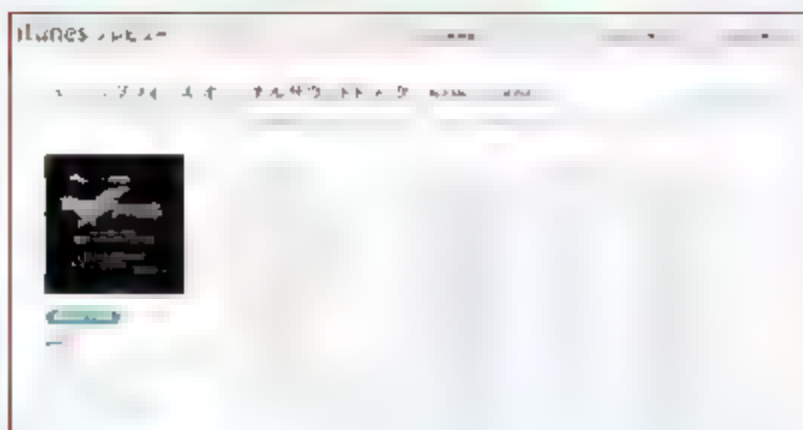
ショットボタンで発射!



ショットボタン ミサイルボタンで発射!



アーケード版『バーニングフォース』 新録サウンドトラック配信中!



バーニングフォース オリジナルサウンドトラック

■株式会社バンダイナムコゲームス

■全曲セット600円/1曲150円(税込) ■2010年10月13日

© NAMCO BANDA Games Inc.

現在では入手不可能となっていた『バーニングフォース』サウンドトラックがiTunesで配信中。配信にあたって全曲をアーケード基板から新録している。過去のサウンドトラックCDは音楽上に効果音をミックスしたゲーム中の雰囲気重視の構成であったが、今回の新録では音楽のみの収録となっている。PC、iPhone、iPod、iPadなどのいずれかを持っていればiTunesを通じて購入可能。本作以外にも多数のナムコ楽曲を配信中。詳細はナムコサウンド公式ページで! ※公式ページ→ <http://namcosounds.com/>

アーケード版 『バーニングフォース』 ロケテスト用 手描きインストカード

特別
掲載

今回の『バーニングフォース』掲載にあたって、本作の作曲担当の川元義徳氏のご厚意により、アーケード版『バーニングフォース』ロケテスト時に使用されたという、インストラクションカードを特別掲載。なんと開発者の手書きと切り貼りによるデザインです。現在のようにPCでの画像編集ソフトが一般的ではなかった時代だけに、当時のスタッフの意気込みが息づく貴重な資料と言えるでしょう。

本誌60ページからは川元義徳氏へのインタビューも掲載。開発当時のお話を伺いました。

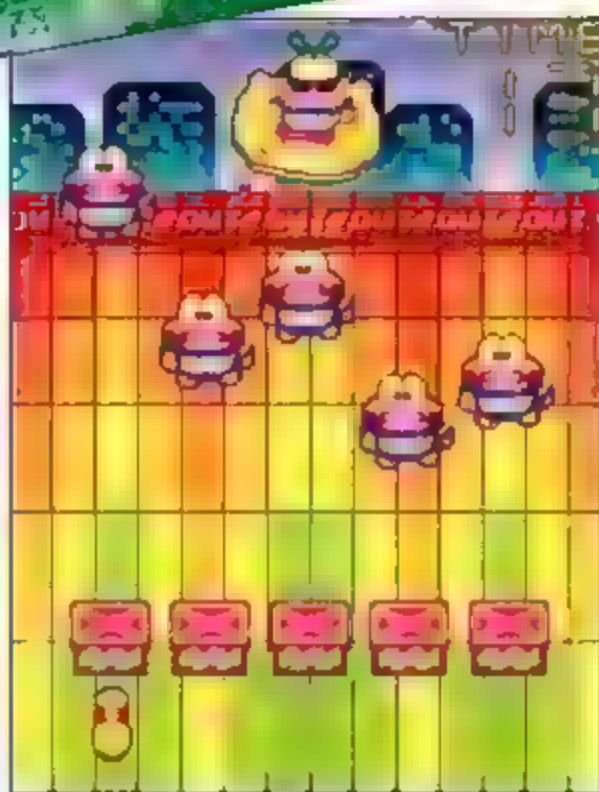
GERTACKI(フリーライター) 山本悠作(編集長)

©NBGI



敵や障害物にぶつかっても、ミスにはなりません!!





ナムコの人気
キャラクター、
コズモ見参！

『コズモギャング・ザ・ビデオ』

配信情報

■バーチャルコンノールアーケード ■シューティング ■2009年8月4日配信
■800Wbポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1~2人
発売時情報 ■アーケード ■1992年3月稼働

©1990 2009 NBGI

エレメカの人気者が
ビデオゲームに進出

「エレメカ」と呼ばれる、モニタを使わないアーケードゲームたち。中でも筐体に据えられた銃で盗賊団「コズモ」を撃退する「コズモギャングズ」は、90年代ナムコを代表するタイトルのひとつだ。そのキャラクターたちがビデオゲームへ進出して生まれたのが「コズモギャング・ザ・ビデオ」と「コズモギャング・ザ・パズル」の2作品。先にリリースされた「コズモギャング・ザ・ビデオ」は「ギャラガ」や「ギャップラス」などの流れをくむ作品。

コズモは上空から次々迫り来る敵キャラクターとして登場する。編隊を組んでの飛行は当た

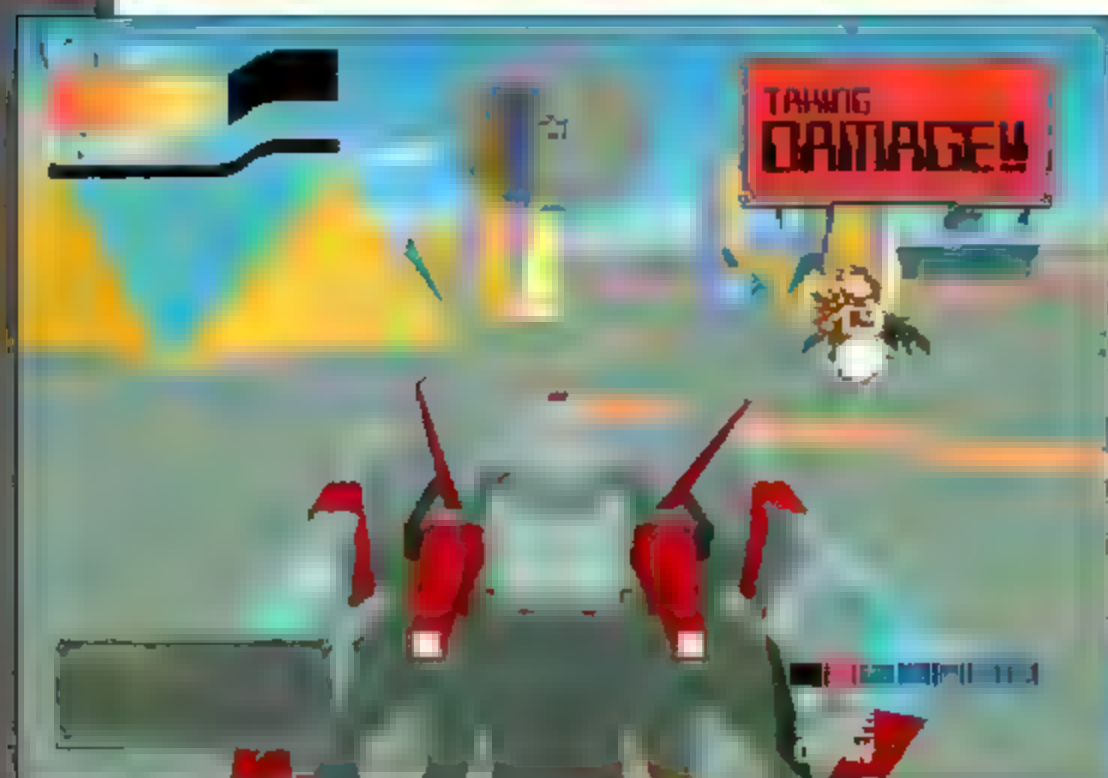
り前、中にはUFOに乗って突如的な動きをしたり、アーマーに身を包んでレーザーを放つ者もいたり、仕掛けてくる攻撃は多彩だ。

ここにコズモをかたどった爆発エフェクトや最大16倍のボナスポイント表示、アイテムなどが入り乱れて、画面上はお祭り騒ぎの様相を呈す。

早ければ1面が1分とかからずクリアできるテンポの良さと相まって、ハイテンションなプレイが楽しめるタイトルだ。

画面端で横移動を続けると自機が少し縮むため、追い込まれる事態が極力抑えられていたり、随所に見られる丁寧なチュートリアルも秀逸。1画面シューティングというジャンルの、ひとつの完成系と言える。





3D対戦型 シューティング ゲーム



『サイバースレッド』

配信情報

■バーチャルコンソールアーケード
■アクション ■2009年5月19日配信
■800Wiiポイント ■クランクコントローラ専用
■プレイ人数1人

発売元

■アーケード ■1993年9月稼働

© 1993 2009 NBGI



Text—小日向ななみ(試遊野プロ)

**近未来戦車対決！
この重量感がたまらない**

珍しい作品である。

公式のジャンル区分としては、「3D対戦シューティングゲーム」とあるが、未来戦車対戦FPSと表現したほうがわかりやすいかもしれない。未来戦車を操り、地形を利用し、索敵し、たたく。これが基本的なプレイスタイルとなる。

それだけ聞けば、ありふれた作品のように聞こえるかもしれない。しかし、この作品が個性的なのは、武器や挙動の派手さよりも、隠れながら戦う、敵に見つかからないように攻撃するという、現実にある戦場の情緒を重視したかのような臨場感を演出するところである。これは、派手なギミックが重視されがちな国産のロボット作品とは、明らかに一線を画している。

そして、それが美しい。

ただ隠れて撃つだけではない。敵機は常に動き回っているわけだし、そもそも索敵範囲は、大きく見積もってもフィールドの半分程度である。敵機も有利なポジションを考えながら動くわけなのだから、常に裏のかきあいとなる。さらに、武器の装弾数もかなり少なめとなってい

るので、フィールドに現れる装弾数増加アイテムなどを、有利に使いたい。そう思うと、さらに戦略は複雑なものになる。

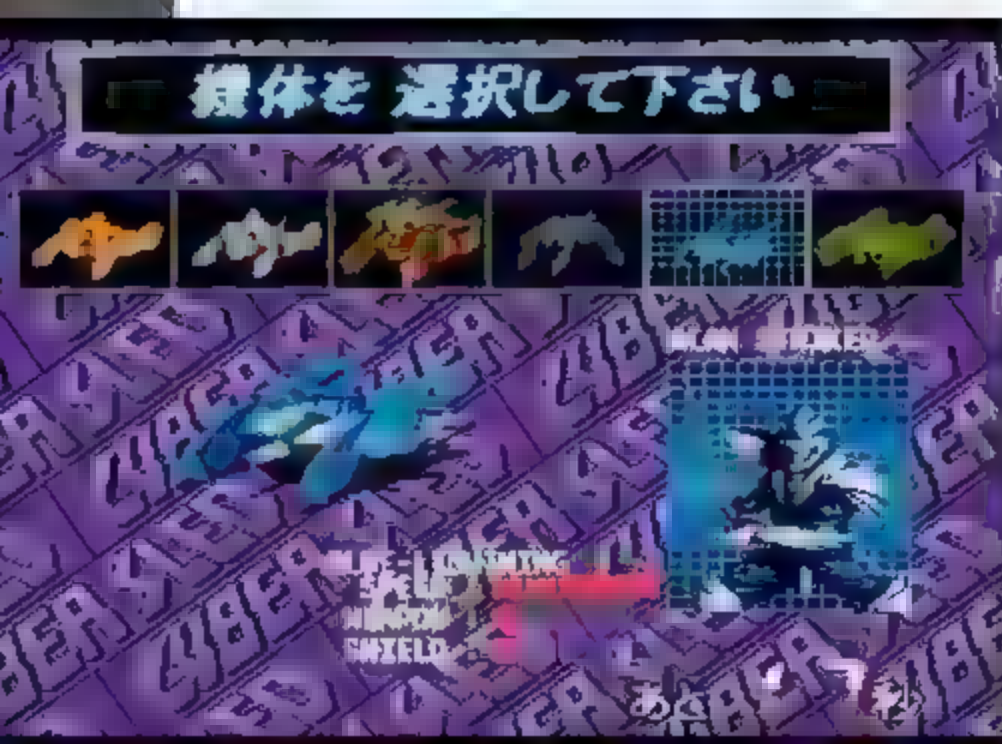
プレイヤーが操れる機体は全部で6種類。それぞれ、搭載武器や耐久度、機動性に差があり、それぞれに応じたプレイスタイルを楽しめる。機動性の高い機体なら動き回ってのヒット&アウェイ、重装備なら待ち伏せの一撃、などである。

さらに、これらすべての機体が、地上をホバリングする「タンク」なのがミソなのだ。飛行機でもロボットでもない、制限された挙動の中でフィールドを走り回るカタルシスは、戦車だからこそその感動なのだ。思いがけず背後から攻撃を仕掛けられ、何、一体何が起きているの!?なんて思わずあたふたしてしまうのも、戦車ならではの言えよう。

ちなみに、続編として「サイバークマンド」と言う作品もアーケードにて94年にリリースされている。こちらはテクスチャの増加やスピード感のアップで、より洗練された作りだが、どちらかと言えばボクはこの「サイバースレッド」のほうが好きだった。どうせ派手にするのならロボット型にデザインして

いけば、人気が出たかもしれないなあ、なんて空想したけど、それじゃあ、「サイバースレッド」じゃないんです。これはこれで、ひとつの完成型。リアルよりも、リアリティある娯楽。蛇足ですが、本作の舞台はAD2067年であるとのこと。あと60年足らずでこんな世界が現れるのでしょうか。でもゲームの進化を目の当たりにするにつけ、意外とあるかも?なんて思ったりもして。だって今じゃお家でゲーセンのゲームができるんだもん。

機体は全部で6種類。それぞれにキャラクターも用意されている



地球発プレイスペース直行便。



21世紀のプレイスペースをめざして

“モライヤ”はゲームセンターの最高イメージを継承。
タイムスリップした1980年代で
お洒落もとりこにしてしまえます。



© NAMCO LIMITED

namco®

アーケード 黄金時代の ロケーション

Text=GERTACK!(フリーライター)

バーチャルコンソールアーケードで配信されたナムコのアーケードゲームが稼働していた頃の直営店「ミライヤ」や「キャロット」などのロケーションについて振り返る。



ミライヤ、キャロット、 ナムコランドの3路線展開

1980年代初期から中期にかけて「ナムコ黄金期」と呼ばれた時代を語るうえで、ナムコの直営店「キャロット」、コミュニティマガジン「NG(エヌジー)」、ナムコ提供のラジオ番組「ラジオはアメリカン」の3点は外せないと思います。このページではその頃のナムコのロケーションについて振り返ってみましょう。

1970年代終盤のゲームセンターではテーブル筐体が主流となり、画面に光が映り込むのを避けるためか店内の照明を暗くした店が多く一般的にあまり良いイメージがありませんでした。そこで1980年代初頭のナムコは、それまでにあった「ナムコランド」系列店にゲームスペース「ミライヤ」とゲームスポット「キャロット」というロケーションを加えた3路線展開を開始するのです。

流行に敏感な若者層を対象にしたゲームスペース「ミライヤ」は、ナムコの本社があった1982年当時の東京・蒲田に開設され、店舗装飾のデザインコンセプトを「SFファンタジー」としてスペースシップ内部のような空間を演出。ゲームのイメージ映像や音楽のビデオ映像が流れ、「マザーコンピュータ」と呼ばれる大型モニタが店内中央に設置されていたり、店の入り口に「モニターロボット」が配置されていたりして、ほかにはないちょっと変わった店舗でした。

わった店舗でした。

ナムコ直営店の主流となるゲームスポット「キャロット」は、店舗の規模によって「ビッグキャロット」「プレイシティキャロット」「キャロットハウス」などという系列店が全国各地に続々とオープン。各店舗ともニンジンのシンボルマークが目印となり、店舗装飾がファッショナブルな雰囲気でも店内も明るく、これまでのゲームセンターにあった暗いイメージを一新させることができました。

1981年に放送を開始した「大橋照子のラジオはアメリカン」では番組中にキャロットのCMも流れるようになり、「ゼビウス」が登場した1983年からキャロット系列の店舗では、ナムコとゲームファンをつなぐコミュニティマガジン「季刊NG」の配布が開始された。

始。のちにNGと連動したゲームのキャンペーンが実施されたり、新作ゲームのチラシ配布のほか、ゲームのボスターや下敷き、テレホンカードなどのグッズが一部の店舗で販売されるようになって、ナムコというメーカーは特別な存在となっていました。

なお、現在も全国各地にある「ナムコランド」は、もともとエレメカや子ども用の乗り物を設置してファミリー層を対象にしたデパートの屋内外遊戯場として1970年代後半に開店。地方のナムコファンにもあこがれの存在だったミライヤは惜しまれつつも1985年に閉店し、キャロット系列店の現在はプレイシティキャロットの数店舗を残しつつ、多くの店舗が「フラボ」や「フリックス」などの新しい路線へと変わっていったのでした。



名作
50タイトルの
復活秘話

バンダイナムコゲームス バーチャルコンソールアーケード 開発者インタビュー

これまでに、Wiiの「たべモン」や「風のクロノア door to phantomile」のプロデュースを経て、今回のバーチャルコンソールアーケードを手掛けたプロデューサーの小金澤氏。そして同シリーズの移植を担当したプログラマーの大谷氏と中澤氏に、同社のバーチャルコンソールアーケード50タイトルやナムコ時代のレトロアーケードゲームについて、お話を伺った。

インタビュー ●GERTACK! (フリーライター)

**プロデューサー
小金澤氏に聞く**

Wiiのバーチャルコンソールアーケードとして、ナムコのレトロアーケードゲームが配信されることになった経緯をお教えてください。

小金澤 もともとアーケードゲームを30タイトル移植するという構想で企画自体は進んでおり、任天堂さんに承諾いただいたため、配信することが決定いたしました。

— それでは、30タイトルを配信したあとに、20タイトル追加で配信することになったのはなぜですか？

小金澤 30タイトルを配信させていたところ、非常に好評をいただいたので、「第2弾」として計20タ

イトルの追加配信を行わせていただくことになりました。

— 50タイトルはどのような選定方法で決定されたのでしょうか？

小金澤 まず、第一に優先したのは過去に移植されていないタイトルかつWiiのスペックで動作するものを選び、社内でレトロアーケード作品に詳しい人に聞いてまわって人気の高かったタイトルを加えてバランスを取りながら決めていきました。

— その50タイトルの中に家庭用へは初移植となる10タイトル（※1）があります。その中でも特にユーザーさんに遊んでもらいたいタイトルとそのポイントは何か？

小金澤 やっぱ「ソルバルウ」ですね。私が学生の頃にゲームセンタ

ーで稼働していてこのゲームは好きだったのですが、当時はプレイ料金が1回200円とかでそうそう何度も遊べなかったんですよ。

それが今回のバーチャルコンソールアーケード版は1タイトル800Wiiポイントで1度購入すれば好きなだけ遊べますので、当時あんまり遊べなかった人も含めて遊んでいただければと思います。

— 同様に、それ以外のゲームで特にユーザーさんに遊んでもらいたいタイトルと今回のバーチャルコンソールアーケード版ならではのオススメポイントは何か？

小金澤 これも個人的に好きな「イシター」の復活ですね。ひとりで2キャラを操作するほかに2人でプレ



株式会社バンダイナムコゲームス プロデューサー

小金澤力氏

Tsutomu Koganezawa



株式会社バンダイナムコゲームス リードプログラマー

大谷和彦氏

Kazuhiko Otan



株式会社バンダイナムコゲームス シニアプログラマー

中澤剛氏

Tsuyoshi Nakazawa

※この記事は2010年1月～2月に取材を行い、「GAMESIDE Vol.23」（2010年4月発売）に掲載された記事を再録したものです。

イできるゲームでもあったのですが、バーチャルコンソールアーケード版ではクラシックコントローラを2個使って初めて2人でプレイできるようにしたのがこだわった点ですね。

可能な限りアーケード版を忠実に再現していますので、当時ゲームセンターでプレイして記録したパスワードもそのまま使えます。

今回で50タイトルの選定に漏れたゲームは、今後新たに配信される可能性はありますでしょうか？

小金澤 可能性としてはあります。希望するお声があればぜひやりたいです。

——基本的にニューバージョンなどオリジナル基板の最終バージョンをもとにして移植を行われたと思いますが、『ドラゴンスピリット』や『アサルト』ではあえてオールドバージョンを採用したのはなぜですか？

小金澤 これまで主にニューバージョンが移植されてきていますし、ユーザー視点になってわれわれがゲームセンターで遊んだ頃に思い入れの高かったバージョンのほうを優先して採用しました。

——小金澤さんがアーケード版の稼働当時から好きで特に思い入れのあるタイトルはなんでしょう？

小金澤 先ほどの『ソルバルウ』と『イシターの復活』に並んで、『ギャプラス』も好きですね。当時は雑誌の攻略情報などを見てスペシャルフックの出現方法を全部覚え、残機を増やすことで結構長く遊べたので、お小遣いが限られている子どもの頃には嬉しいゲームでした。

オモチャ屋さんの隣にゲームコーナーがあつて、そこで遊んだ『ニューラリーX』や『ゼビウス』などから始まって今回バーチャルコンソールアーケードでリリースしたようなナムコ80年代のゲームは順番に網羅するぐらい遊びましたね。

なので、バーチャルコンソールアーケードの第1弾ラインアップは私の個人的に思い入れのあるお薦めなゲームばかりだったりします。

小金澤さんにとって、この時代の『ナムコのアーケードゲーム』とはズバリどのような存在ですか？

小金澤 まあ、『原点』ですよ。あのゲームがあつたからこそ、今ここにいたのかもしれない。あのゲームを遊んでいなかったら今ここにいなかったかもしれません(笑)。

プログラマー 大谷氏と中澤氏に聞く

中澤 主にオリジナルのシステム基板単位で担当し、『システム86(※2)』や、『システムI(※3)』までのタイトルを私が担当しました。

大谷 『システムII(※4)』や『システム21(※5)』『システムNA-1(※6)』『NA-2(※7)』までのタイトルを担当し、それ以外のタイトルは二人で振り分けました。

——移植にあたって苦労した点は？

大谷 オリジナルとまったく同じかどうかという点で、不具合がオリジナルにもあつた場合に「愛すべきバグ」と言いますがユーザーさんが認知されている有名なものは残さなければなりません。ゲームの進行上で問題があるものは修正しなければならぬのでチェックが大変でした。

当時の筐体専用で作られた仕様やグラフィックの光過敏症対策でオリジナル版からいくつか変更が必要な点もありました。あと『ギャラクシア』はアナログ回路を使った独自の基板設計でして、待機中のエイリアンやマイシップを横方向に動かすのに「縦ラスタスクロール」という回路を使っています。横に動くのに縦ス

クロールというのは不思議かもしれませんが、『ギャラクシア』はディスプレイが縦置きなので、縦スクロールは横方向移動なんですね。複雑ではないけどめずらしい機能でした。また、背景の星はそれ専用の回路で表示しています。これはやや複雑な回路で解析が難しかったですね。その後『ギャラガ』や『ホスコンアン』は「スタージェネレーター」、『ギャプラス』は高機能版の「ニュースタージェネレーター」という専用のチップが実装されてハード上で星の動きを再現していました。

中澤 昔の基板の解析で新たなバグを発見すると、当時そのゲームを作った上司に「もうやめてくれ」って言われましたが……(笑)。

——バーチャルコンソールアーケード版でお薦めタイトルは？

大谷 Wiiリモコンでのポイント操作が可能な「スターブレイド」ですね。連射機能も実装したので遊びやすくなっていると思います。

中澤 もともとパドル操作の「ナムコクエスター」も、最初は傾き操作などいろんな方法を試して試行錯誤しましたが、一番ゲームとして面白かったポイント操作を残しました。

本日はありがとうございました。

ナムコのゲーム音楽とともに 歩んできたサウンドクリエイター

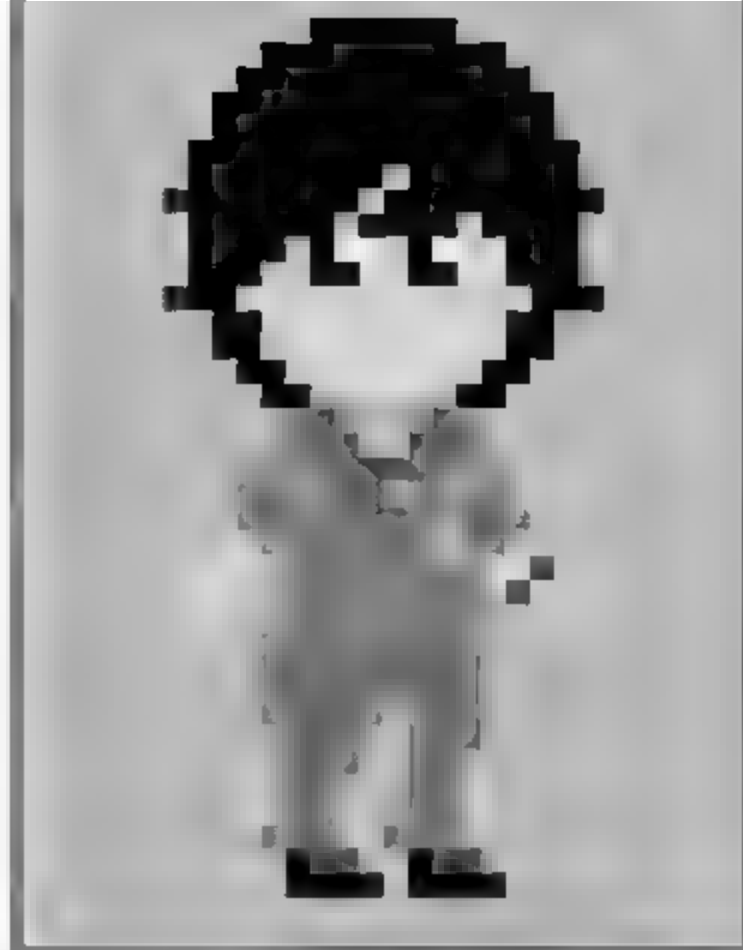
株式会社バンダイナムコゲームス
開発スタジオ スタジオ管理部

川元義徳 氏

Yoshinori Kawamoto

PROFILE

20年以上にわたって同社ゲーム音楽を担当。代表作はアーケード版「スプラッターハウス」「フェリオス」「フェイスオブ」「バーニングフォース」、PS2「セブン」、DS「バックピクス」など、多数。



©YMCK http://www.ymck.net

※この記事は2009年11月に取材を行い、「GAMESIDE Vol.22」(2010年1月発売)に掲載された記事を再編集したものです。

多数のナムコ作品でゲーム音楽をてがけられてきた川元義徳氏。今回は同社の3Dシューティング「バーニングフォース」の話題を中心に、作曲当時の開発秘話や、サウンドトラックCD収録エピソードなど、さまざまなお話を伺いました。

インタビュー◎GERTACK(ラリーライター) 副帝(バンダイコネクション)

80年代ナムコ・アーケードの ゲーム音楽作曲秘話

アーケード版「バーニングフォース」開発時の企画コンセプトなどをご存知でしたらお教えください。また、企画者はスタッフフロールでディレクター表記のMAKOTOMASさんかと思いますがどのようなお方ですか？

川元 硬派なシューティングゲーム、になるはずでした。元は、男性がエアバイクに乗っていました。

どこでという話になったのか、ある日突然女の子のお尻が画面に現れてびっくりしたと当時のサブプログラマーが言っていました。

企画のMAKOTOMAS氏は、「オーダイン」の企画もされていた方ですが、残念なことに、すでに亡くなられています。当時は企画者はひとりというのが当たり前の時代でした。

アーケード版「バーニングフォース」開発当時における作曲時のエピソードや裏話をお教えください。

川元 開発当初の作曲担当者は、「サンダーセプター」のサウンドを作曲された中潟氏でした。自分は手伝いという形で参加させてもらっていました。しかし、中潟氏が急に退社

することになりました。自分が全部を担当させてもらうことになりました。中潟サウンドは大好きですし、もし一緒に仕事させてもらっていたら刺激になっただろうし、自分の音楽も含め違うバーニングフォースサウンドになっていたんだろうなと想像します。

というわけで、ひとりで好き勝手に作曲できるようなったわけですが(笑)。1面B GMというのは、お客様をつかむ策をということで、当時人気があった「ドラゴンスピット」風な音色にしてみました。そして、いきなり変拍子で始めて、なんか違うぞ? とも思わせたり。実際どう思ってくれたかは聞いてみないとわからないですけどね。

「バーニングフォース」開発当時の作曲機材、環境はどのような構成でしたでしょうか？

川元 キーボードがDX21(YAMAHA)これで音色を作っていました。サンプラーがAKAI S900だったと記憶しています。PCは、PC-9801のみです。

「バーニングフォース」のシステムII基板のサウンドテストに収録されている、未使用曲2曲について覚えていたことがありましたらお教えください。



川元 昔から、没曲をROMに仕込むことはよくやっていました（ないものはなかったという事です）。最終仕様ファイルに音楽をオーディオで残す際に、ひとつのROMにまとめられていれば、その時に作った没も収録できるわけで、そうしていました。特に使う予定はなかったです。

本作の音楽は、サウンドトラックCD「ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス VOL.2 バーニングフォース」（※1）に収録されておりましたが、CD収録時のエピソードなどがございましたらお教えください。

川元 普通は、ゲームの完成物（基板）をそのまま持っていて収録するわけですが、自分の場合は、1面が前半、後半と分かれているので、歌で言えば1番、2番みたいに分けているので、それを一緒にして1曲にまとめる作業が大変でした。構成も意識して、ループ曲をループしないようにシーケンスを組み替えたり。スタジオに入るまでの作業が大変でした。

サントラCDのライナーノーツ文章によりますと、エリア1の曲「Bay Yard」のトラックにサウンドエフェクトをかぶせたのはステレオ感の気持ち良さをリスナーに伝えたかったからだと思いますが、SE制作で特に気を使ったことや苦労した点などありましたらお教えください。

川元 単発で聴かせる効果音ではなくて、ステレオで臨場感あふれる雰囲気ゲームセン

ターでは気がつかなかったのではもったいない、ということでもかぶせました。後々まで、この件でガククリされるとは思っていないでした……。もし、音源を作り直して再リリースする機会があれば、効果音なしでやりたいと思います。（※編集註：取材後、2010年10月から「Jes」にて効果音なしのサウンドトラックが配信開始されました。53ページ参照）

クレジット音などは、一度基板にプログラミングした音をサンプリングして単音のワンショットSEにしました。

昔はクレジット音はコインを入れたときに割り込みで鳴るような仕様でしたから、途中で止まっても効果音が途中でなくなってしまうことも困るし、かと言って、しょぼいクレジット音は嫌だったのでそうしました。

波形ROMは先に締め切りが来るので、ある程度基本的な効果音を収録しておいて、シーケンスデータで音程を変化させて、効果音を作るのが苦労といえば苦労ですが、それも楽しかったですよ。

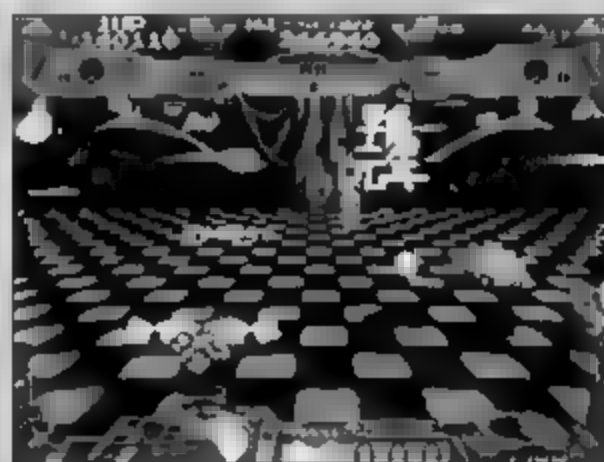
そのほかの80年代作品で、CD収録時のエピソードなどがありましたらお教えください。

川元 先日、ある方にライナーノーツの中の写真、それが川元さんですか？と聞かれたんです。直接会って、目の前で見比べているのにわからない。

実は、湖畔のスタジオで合宿してレコーデ

裏面、裏面、また裏面で、得点が最大8倍率！

『バーニングフォース』の隠し要素



ステージ3-2で規定時間内に中間地点を通過することで画面がフラッシュし、背景の配色や敵の配置が一転して裏面へ突入したことになり、以降は得点が2倍となります。

さらに、裏面に入った状態のステージ4-2で同様の条件をクリアすれば得点倍率が4倍となる裏々面へ突入し、同様にステージ5-2でも裏々々面へと突入することができれば得点が8倍という高倍率になるので、クリア時には欠かせない要素ですが、最終的にオールクリア時の残機ボーナスの関係上、必ずしも8倍率にしなくても良いという結果に落ち着いています。なお、通常ルートのステージを進むよりも裏面ルートを通ったほうが、敵や障害物の配置が易くなっていますし、得点効率的にも自機のエクステンダーがしやすいので、オールクリアへの近道となるでしょう。

裏面の背景には、スタッフの遊び心か「平成元年」の文字が浮かんでいるのも印象的です。

©NBG

イングリッシュなのですが、自分は忙しくてとんぼ返りしたんですね。なので、メイン収録タイトルを担当であるにもかかわらず自分が写っていない、という結果に（笑）。

「太鼓の達人7」には増淵裕二さんによるアレンジで収録された「バーニングフォース」メドレーがあります。この曲についてどのような感想をお持ちですか？

川元 担当者が本物の雰囲気損ねずにさらに良くアレンジしてくれたので気に入っています。たいへん評判が良かったので、業務用の「太鼓の達人13」と、「太鼓の達人Wiiドローンと2代目」に再収録されています。

——ご自身で「バーニングフォース」の楽曲を現代の機材や楽器でアレンジされるとした

ら、どのようなジャンル・曲調を想定されま
すか？

川元 まったく変わりません。生楽器も使わ
ないでしょうから。シンセサイザーのみでイ
ンテリジェントダンスにするでしょう。ま、
当時とあまり変わらないってことでしょうか。

——「バーニングフォース」が20周年を迎え
た2009年に、バーチャルコンソールで完
全移植化がされたことについて、コメントを
お願いします。

川元 完全移植と思われるかもしれませんが
んが、光過敏性への配慮の修正を行っている
ので、輝度や点滅の仕方が違っていたり、ス
プライトが横に並ぶとちらつく、という当時
のハードの限界によるものを、わざわざ再現
はせずに、ちらつかなくしたなどチューニン
グは行われています。現代基準での完全版、
という感じですね。

川元さんが作曲を担当された「スプラッ
ターハウス」「フェリオス」「フェイスオフ」
の3タイトルにつきましても、Wiiのバー
チャルコンソールで配信がされております。
これらの当時の作曲エピソードについて、お
教えください。

川元 私の音楽は、聴いてもらうとわかると
思うのですが、どれもジャンルが違うんです
よね。なので、毎回チャレンジになるわけデ
ス。が、「フェリオス」の時は、楽器のキー
ボードを使わず、PCのキーボードのみで、
頭に浮かぶ音楽をそのままシーケンステキス

トに打ち込んで作曲していましたね。そうい
ったチャレンジネタがなくなると、「立って
作曲する」と宣言して椅子を取っ払った環
境で、ライブでもしているかのようにずっと
立って一日過ごしたりしました(笑)。

——ご自身の音楽作品に影響を与えたと思わ
れる音楽や映像作品(テレビ、映画、ゲーム)
などはありますか？ また、子どものころは
どんな少年だったでしょうか？

川元 松本零士のファンでしたから、「宇宙
戦艦ヤマト」「キャプテンハーロック」「銀河
鉄道999」が思い出の作品ですね。

音楽では、NHKでやっていた少年ドラマ
シリーズ。国内外の良質な子ども向けドラ
マを週単位でやっていました。その音楽がど
れも素晴らしい、忘れたくないので、放送が終
わるまでの短い期間にテーマ曲は一生懸命覚
えました。今でもよく覚えています。小学校
の頃の話です。

高校生になると、ゲームセンターの音楽を
耳コピーするようになるのですが、その頃の
経験が確実に生きていますね。

——20年以上のキャリアの中で、多くの音源
チップ・楽器を使用されてきたと思います
が、使いやすかった、または苦勞させられた
音源など、お教えください。

川元 苦勞といえば皆苦勞するものですが、
どうやったらいい音が出せるのか、とか、こ
のピッチのずれは、どうすれば改善されるの
か、とか、そういったことが謎解きのようで

とても楽しいものなのです。中にはそれでイ
ライラする人もいましたが。

——では、特に好きな音色を出す音源チッ
プを選ぶとしたら何になりますか？

川元 好きなチップといえば、ナムコのカス
タム30でしょう。直接これをメインに曲作り
したことはないのですが、自分がナムコに入
社する前のナムコサウンド黄金期は、こいつ
のサウンドです。

——昔のゲームマシンの「厳しい容量制限」
は、作曲にあたって邪魔な存在でしたか？
それとも「むしろ、制限に燃える」ほうでし
たか？

川元 制限があつてこそ、クリエイターの底
力が発揮されるのではないのでしょうか。むし
ろ(笑)。ファミコンなら3和音という制限
で素晴らしい曲を作る方もいます。

某レースゲームでは、痛車がものすごい制
限の中でデザインされていますね。

遊び心とか、探究心とかが強いところが、
クリエイターじゃないんでしょうか。もちろ
ん、燃えるほうということ(笑)。

——最後に、最近のご活動についてや告知情
報、ナムコファンに向けてのメッセージなど
がありましたらお願いします。

川元 現在は、身にしみたゲーム音楽を基盤
に個人的な活動でも作品を発表しています。ゼ
ヒホームページ(※2)やYouTube(※3)に聴
きにきてください。

——貴重なお話をありがとうございました。





往年のナムコファンにとってバイブル的な存在のコミュニティマガジン「NG」。季刊誌、月刊誌、隔月刊誌として刊行された後も誌名やスタイルを変え、現バンダイナムコゲームスが発行していた「B-NOURS」の2009年休刊まで26年間続いたフリーマガジンの歴史を振り返る。



NGクラブ
Vol.0~6
(1989.7.30~
1991.)

ナムコ フリーマガジンの 歴史

Text=GERTACK(フリーライター)
協力=D.D.F.

季刊NG
1~14号
(1983.2.15~
1986.7.25)

ナムコとゲームファンを つなぐ役割のフリーマガジン

1983年2月に「セビウス」が稼働し始めたのと同時期に、ナムコのコミュニティマガジン「NG (エヌジー)」が創刊。主にキャラクター系列のナムコ直営店で配布され、巻頭の「セビウス」大特集をはじめ、「ボールポジション」のゲーム紹介やアイドルによるミライヤの体験レポートなどを掲載したゲーム情報誌としてゲームファンに重宝されました。

ゲームの記事だけでなく、当時のナムコが展開していたロボット事業やナムコの本社があった東京・蒲田近辺の話題、「ラジオはアメリカン」のコーナーなどゲーム以外のナムコを紹介する記事も掲載したほか、連載漫画「午後の国」や読者のお便りコーナー、スタッフの面白コラムなど、ナムコのキャッチフレーズ「遊びをクリエイトするナムコ」のとおり、遊びをテーマとしたユニークな試みが随所に見られ、「NG」はナムコとゲ

月刊NG
No.1~28
(1986.11.1~
1989.4.1)

隔月刊NG
No.29~52
(1989.6.1~
1993.3.31)

NG増刊
ドラゴンスピリット
闘いのプロローグ
(1987.9)

DIG
VOL.1
(1992.5)

NOURS
Vol.1~52
+特別号2冊
(1993.7.30~
2006.3.30)

B-NOURS
Vol.1~12
(2006.6.30~
2009.3.27)

ムファンをつなぐ役割を果たしました。その後も「季刊NG」は、ゲーム開発者が参加するコーナーやMr.ドットマンによるドット絵キャラクター講座など独特な記事を掲載。1986年7月発行の14号を最後に「季刊NG」は終了となり、誌面サイズがA5判からB5判へと大幅リニューアルした「月刊NG」の第1号が同年の11月に発行されました。

「月刊NG」は、最新ゲーム情報を基本にナムコの企業イメージ記事や読者投稿ページ「元気新聞」など、相変わらずのナムコらしさを醸し出す誌面構成でした。

1989年6月発行の29号から「隔月刊NG」となり、同年8月発行の30号から新連載漫画「迷廊館のチャナ」が始まったものの、ナムコ・コミュニティマガジン「NG」は1993年3月に発行された52号をもって休刊となりました。

なお、1987年に「ドラゴンスピリット 闘いのプロローグ」といったコミック冊子が「NG増刊」として発行。1989年にはNGファンクラブが発足さ

れており、NG読者たちが作った会報誌「NGクラブ」がナムコのNG編集室を通して0号から6号まで発行されました。ほかにも、1994年にはソフトバンクより「ザ・ナムコグラフィティ 完全保存版! NG総編集&特別編集号」が発行され、「NG特別号」を収録しています。

1992年5月には実験的に「DIG (ディグ)」を発行。次いで1993年7月には、多様化していく「遊び」に対応するためA4判に誌面を刷新したコミュニケーションマガジン「NOURS (ノーズ)」を創刊。3Dポリゴン時代の最新ゲーム情報やナムコの屋内型テーマパーク「ナンジャタウン」の情報を掲載するなど新しい時代のナムコの広報誌となり、52号まで発行されました。2006年のバンダイナムコゲームス誕生に伴い、より多くの情報を取り扱う「B-NOURS (ビー・ノーズ)」へと誌面を刷新。2009年3月に発行された12号をもって休刊となり、その役目をバンダイ発祥の「Dragon」へと託しました。

ド 一応、「ギャラクシアン」や「バックマ
ン」のグラフィックデザイン（筐体の絵など）
にもかかわったんですけど、実際のドット絵
は「タンクバタリアン」（※3）からですね。
それ以前はアップライト筐体の看板とか、説
明書の絵を描いていたんです。

——それから「ゼビウス」までは、どうい
う遍歴をたどられたんでしょう？

ド 細々したドット絵のほうをいじったり、
ロゴタイプもちよこ描いたり。で、エ
レメカのほうのグラフィックもやって。その
後は「ディグダグ」や「ギャラガ」、「ボスコ
ニア」にもかかわりましたね。特に「ボス
コニア」と「ギャラガ」って並行して開発
してたんですが、ネタ的に両方とも宇宙もの
で、自分の機体が似ないように気をつかった
り。それで企画担当者が「作って」って頼み
に来るわけです。で、作ると、「これじゃな
い」って嫌がる。どこが？ って聞いたら、
「何となく嫌だ」って言われて、何回かキレた
ことがありますね（笑）。具体的に言えって。

ドット絵のセンスが問われると（笑）。

ド 自分の操縦する機体はある程度シャープ
でないといけないから三角形のフォルムに。
ミサイルも出るから先端は1ドットなんです
よ。すると横幅は16ドットではなく奇数の15
ドット。その枠でゲームごとに差別化しなき
やいけないから苦労しましたね。敵のほうは
「ボスコニア」は飛行物体だし、「ギャラク
シアン」はエイリアン、「ギャラガ」は「ギ

ャラクシー十戦」ですから、好き勝手にでき
たんですけどね。「ボールポジション」（※4）
も作って、いよいよ印刷物よりもドット絵の
仕事が多くなったかなと。

——ゲームの規模もキャラクターの数も多く
なって、仕事もそちらにシフトしていった？
ド そうですね。でも、一番面倒くさいのが
爆発パターン。形がないのでどうしようかな
と。ただ、「ボールポジション」の爆発はね、
今でも気に入ってないんです。だって、書き
割りみたいなモコモコが出てくるだけで、動
きがないんですよ。あれはスベックの制約上、
そうなってしまった。それで「ボールポジシ
ョンII」では部品を飛ばしたりしたんですけ
ど（笑）。あれも、車の絵を描くの苦労し
ましたね。ミニカーをモデルにしたりして。

——キャラクターの回転もドット絵師の腕の
見せどころですよ。『ギャラクシアン』や
『ボスコニア』でも宙返りや回転してまし
たし。

ド どうしても回してみるとゆがみますよ
ね。45度とかキツチリならいいけど、途中の
15度や30度はゆがんでしまう。ただ「ボール
ポジション」の場合は、円盤の上に車のミニ
カーを置いて、回しながらドットに起こして。
だから、スムーズに回ると思うんですけどね。
その後は「スーパードットマン」もやって。
——そして、いよいよ「ゼビウス」ですか。

ド そうですね。当初の企画はリアルな戦場
ものだったので、どのみち背景は「すごいデ

カイものを作らなくちゃいけない」って話が
先にあって。タテ何画面分、ヨコ何画面分
みたいな仕様は決まっていたので、その分の方
眼紙を貼り合わせましてね。今考えると、何
で縮小しなかったんだらう？ って（笑）。

その上に乗っかって、ここに道、ここに海と
か言って。で、始めと終わりは森と決まって
るんですよ。そうでないと（ほかのステージ
に）つなげないから。後は好き勝手に描いて
ましたね。ああいうSFキャラに変わったの
は、戦場ものは生々しくなっちゃうんで
（キャラは）無機質のほうがいいかな」と遠
藤くん（※5）が言うんですね。で、「作っ
てみたんだけど」って持ってきたのが、今の
原形となるグレーでモノトーンのデザイン。
「面白いね、これで行こうか」と方向性が決
まり、ソルバルウ（自機）は私が担当するこ
とに。設定画や立体模型（※6）で見ると先
が飛び出してるけど、実はドット絵から先に
作ったので、先端が尖ってない16×16をフル
に使ったデザインにしました（笑）。

ドット絵の喜びはそこですか（笑）。

ド ドットが先にできてから、こっち（設定
画）を遠山（茂樹）くんがデザインしたんで
す。で、もともとの地図（※7）にはガスタ
ンクが置いてたとか、飛行場は名残で残って
いるんですけどね。あと、隠れキャラの噂で
「ファントムが出てくる」とかあるじゃない
ですか？ ちゃんとリアルな戦闘機も、作る
には作ってたんですよ。





Mr ドットマン20代の頃のお写真。
会社の机には天井に届くほど積ま
れたプラモの箱が！

——戦争ものとして一本分のドット絵を作っていたんですか？

ド とりあえず、地面にあるものや、空を飛んでくるものや、たくさんじゃないですが、ゲームができるようには作りましたね。

最初のドット絵は遠藤さんが持つてきて、ドットマンさんは細部のデザインを？

ド 敵キャラは任せたといいか、勝手に作ってたというか。「じゃ、俺は地面のほうを作るね」って、ソルバルウも入れて。ストーリーのほうは後から（遠藤くんが）持つてきて（笑）。

——『ゼビウス』の最大の謎であるナスカの地上絵って、どこから来たんですか？

ド これはね、言っていないものやら……。

ぜひ、お願いします！

ド 地面を作ってるうちに一カ所、砂漠が空いていたんですよ。茶色一色で結構広くてどうしよう？ って。当時は開発室が大森にあ

って、昼休みに大森のレコード屋に行って買物したんです。そうしたら、たまたま店の袋に地上絵が描いてあって。これ、作り話じゃないですよ、マジですからね（笑）。地上絵って何種類もありますよね、それが黒バックにちりばめられてたんですよ。それが頭に残っていたんで、10分くらいで作ったんです。

10分くらいですか！（爆笑）

ド あそこは正直、深い意味はないんです。

——じゃ、その日の昼休みにレコード屋に行つてなかったら、砂漠が空いていなかったら、ナスカの地上絵はなかったたんですよ。みんな、すごい神話を作ってるじゃないですか？

ド そうなんです、だから言っていないものやらって。そこはうまくぼかしてください。

——お昼休みに宇宙からのお知らせがあったんですよ。レコード屋に行けっていう。

ド そうですね（笑）。そこは、プレイヤーの感性なりの意見があつていいかなと。

マップの中に隠しキャラがあるじゃないですか。あれは遠藤さんが埋めたんですか？

ド そうです。あの辺は遠藤くんが好きにやっていますからね。

——自分が作ったという刻印ですよ（笑）。

ド そういうのを彼はやるんですよ。「ドルアーガの塔」もその集大成ですしね。でも、『ゼビウス』はみんなで作ったんです（笑）。

——あの当時は縦スクロールゲームも珍しかったのに、各ステージのマップを横に並べたら1枚の地図になるのは衝撃的でしたね。

ド 私が入って間もない頃って、絵を作るツールがなくて。方眼紙に描いてプログラマーさんに渡すと、10分くらいして画面の真ん中にポツンとひとつ出るんですよ。ちょうど『ギャラクシアン』を開発していた頃で、「目の位置を1ドット上にしてよ」って言うと、また10分待たされて（笑）。まだキャラクタもマイシップとボスと残りのやつで少なかったから助かった。だって、データの保存が紙テープでしたから。すごい勢いで紙テープがバツと出てきて、それを丸めてクリップで止めたのを引き出しに放り込んでました。『デイクダグ』の頃にはカセットテープだったかな？

——カセットテープがすごい進化だったと。

ド 『ゼビウス』はカセットテープでやりましたね。お絵かきツールも開発部のほうで作ってくれて、キーで色の何番かを指定すると、ポツと出てくる。すごい画期的でしたよ、自分の思ったとおりのものが画面ですぐに見えるという。ただ、いかんせんテープはロードやセーブの時間がかかりましたけど。

——ほかのお仕事としては「マッピー」が有名ですよ。モナリザの絵を描かれたという。ド 「盗品をお屋敷の中に隠した」という設定だったんですよ。となると、美術品がそれっぽいんじゃないかなと。16×16の大きさの中なら、広い面積を取る絵がいいだろうと思って、当時はネットもないですから、本とかいろいろと調べたんです。北斎の版画でも良



「NG」の連載「コーナー」『INTERFACE』。ゲームのドット図解や、「宿題」と称しての投稿募集が話題に。

かったかもしれないですけど、「モナリザ」のほうが国際的な価値がありそうじゃないですか？ でも本物を見ると、やっぱり違うんですね。頭の中で「こんなものかな」って作ったので、それっぽいとは思うんですけど。本当に16×16で描かれた「世界最小のモナリザ」じゃないですかね。

ド だから、私としては（プレイヤーに）「絵画」と言ってほしいかったですよ。何の絵？ って聞かれたら、モナリザですと。でも、先に「NG」に「モナリザ」って書かれちゃったんで（苦笑）。ほかにもいろいろと作ったんですよ。たとえば、これはボツになったんですけど、採用されたテレビよりももっと大きな画面のテレビ。ほかにもスクーターやドラムセットとか。この当時は（採用されたアイテムとして）パソコンじゃなくて「マインコン」と呼んでたね。

16×16でよく描き分けができましたね。

（※これらの未使用画は31ページに掲載）

ド これ以前に「スーパーバックマン」でも、『バックマン』に出ていたフルーツ以外にもいろいろと作ったんです。トウモロコシとかね、粒々感をどうするか（笑）。あれ、背景が黒じゃないですか。だから、透明で（ドットを）抜くと、黒を1色余分に使えることになるんですよ。「アイグダグ」なんかも目を透明で抜いているだけで、色は基本の3色＋透明1色という考え方で作ってたんです。

——そんなドット絵の権威が「NG」に講座を連載されたときはビックリでしたね。

ド あれは編集のほうから「開発のほうでベージやってみない？」って話があつて。私もロゴ（※左上の写真を参照）を描いたんですけど、今見るとダサイ（笑）。

読者さんの反響はすごかったですか？

ド ええ、投稿も募集したりして。後に会社入ってきた人が「あの時、応募したけどボツになりました」とか（笑）。『リブルラブル』のキャラが歩いてきて倒れるのを描こうという宿題を出したら「結構いいじゃん」と思えるのもあつて、載せたりしましたね。

「キャラクター講座」が終わった後も、

「NG」にかかわっておられましたか？

ド ちょっとした工作の講座をやつて、その後は、海外の旅行記かな？ シカゴでゲームシヨウを見学しに行ったとき、無理を言つてニューヨークに行つて、パリとスイスを回らせてもらったという。後になって、実際にモ

ナリザと対面したぞ

という記事にしましたね。これがやりたかっただけなんですけど。

ドット絵と実物を

比べるためにループル美術館へー（笑）

現在のドット絵を見て、どう思われますか？

ド 古くからやっているんで、あんまりリアルすぎてもゲームっぽくないと思つていて。色数が増えて大きい絵になれば綺麗に見えるに決まっていますし、リアルなのはいくらでもリアルになる。私はドットの1個の点にこだわりたいんです。「一点入魂」という。

——一点入魂！ それ、いい言葉ですね。

ド だから、ペンタブレットって使えないんですよ。あれってピロピロって描くじゃないですか。マウスでカチツ、カチツ、バシツとドットを打たないとダメなんです（笑）。

1ドットの重みが！ 最後に、ナムコのアーケードに長くかかわつてこられた立場から、その魅力は何だと思われませんか？

ド ナムコは取り組みはマジメなんですけど、好き勝手やってたり、遊びの要素があちこちに入つてると思うんです。そうやってできたものが、キャッチフレーズどおり「遊びをクリエイト」しているかなって思いますね。

本日はありがとうございました！



▲ダ・ヴィンチくん
作のモナリザ。

▲M1ドットマン
作のモナリザ。

マッピーから『ギャラクシアン3』まで 「ナムコのメカ」を創った男が登場！

株式会社バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部 制作統括ディビジョン
ニュープロダクト開発部 エグゼクティブプランナー

遠山茂樹氏

Shigeki Tooyama

PROFILE

立体視の常識を覆した「遠山式立体表示法」の発明者。アーケードでは「パニックパーク」がロングヒットし、「ポータブルアイランド」(PSP) など家庭用ゲームの企画も手がける。



※この記事は2010年2月に取材を行い、「GAMESIDE Vol. 23」(2010年4月発売)に掲載された記事を再録したものです。

シューティング史上に残る名ボス「アンドアジエネシス」の生みの親が見た、『ギャラクシアン3』や『フロップサイクル』といった大型筐体の「プロジェクトX」とは？ 『ガンバレット』にも込められた「遊びをクリエイト」するナムコスピリットに迫る！

インタビュー●多根清史(フリーライター)

アンドアジエネシス誕生秘話 前例のないことにチャレンジ

——遠山さんはどういう経緯でナムコに？

遠山(以下、遠) 僕はインテリアデザイン学科の出身で、もともとゲームには興味がなかったんですね。でも、設計事務所ですら(タ) (製図台) に向かう仕事は向かないなと思っていました。その時、同期の人に「お前にぴったりの会社があるぞ」と言われて、ナムコに行ってみて。当時ロボットを作っていた事業課に、デザイナーとして入ったのが始まりですね。

——最初は「マッピー」(※1) などロボット事業から？

遠 そうです。1年半ぐらいでしたけど、たくさんものを作ったんですね。普通は会社に入ったら研修に行かされるんですが、僕は入ってすぐにロボットを作っていました。ゲームがどんなふうになられるかも全然知らなくて。でも、楽しくて。事業課に僕しかデザイナーがいなかったんで、やりたい放題(笑)。

——ナムコさんがロボットを作ってたのは、当時から不思議な感じでしたね。

遠 最初は会社のPR半分で作ってましたけど、それほどもうかるものでもないのになっちゃいましたね。でも、僕はエンターテイメント用のロボットはいっぱい作りましたから、「どうやったら子どもが喜ぶか」はわかってるんですよ。

ナムコさんがつくば博(85年)に出展したコスモ星丸も、子どもに大人気でしたね。

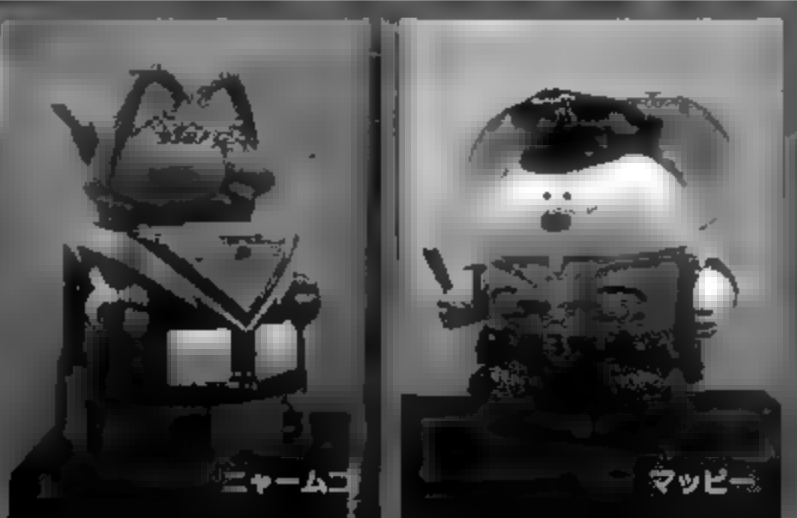
遠 あの時、ロボットプロジェクトという専門部隊を作りましたね。そもそも、そういうのがある会社って珍しいですよ(笑)。

——大河原邦男さんともお仕事をされて。

遠 ぼくも大河原さんと一緒に「サンダウ」ってロボット作りしましたね。大河原さんのデザインそのままだと動かないので(笑)「ここ直していいですか」と確認しながら、図面を引いたんですよ。1カ月半で作りましたね。

——ナムコさんががんばったから、自作ロボットが盛んになったと思うんですよ。

遠 当時はマイクロマウス(マイクロコンピュータを搭載したロボットが迷路を走破してゴールを目指す競技)も



始まって間もなく、速いマウスがいなかったんですよ。そこで「企業が本気でやったらこうなる」という見本になってしまってた。たとえば、みんなが何分もかかる迷路を、1分もかからずに走っていく。しかもボディはあるし、演出もある。

——大人げないほど本気ですよね（笑）。

遠 その部署がなくなると、C-1（企業の独自性を表すデザイン）をまとめるデザイン課に移って。そこは、開発のほうから上がってきたキャラクターをきれいにリライトする部署で。その時は企画もやってなくて、ただ絵を描き直すだけでしたね。ただ、僕の場合は口を出すんですよ。こうしたほうが面白い、動きを見せてくれて。で、「この動きはおかしい」とか言って（笑）。「お前は開発じゃないんだから黙っている」と怒られました。——デザインから入って開発に意見したことからゲームとのかかわりが始まったんですね。

遠 ええ、最初の「セビウス」のデザインも、紙に描いたのが来て。ソルバルウ（※2）は丸いロケットみたいな形だった（笑）。映画の「エイリアン」でメカデザインをしているロン・コッブって人の絵の描き方が好きだったので、そういうふうを描いてやろうと思って、全然違うタッチにしたんですね。

——それが「NG」の表紙にも出ていたソルバルウ（※3）ですね。当時はドット絵のために、なんで本格的なデザインを？ って驚

きでした。

遠 でも、16×16というのは基板の制約からくるのであって、プレイしている人はそう思っていないし。ソルバルウの絵をちゃんと描いたら、世界観の深みが出ますよね。ぼくはドット絵は描かなかったんで、ゲームのほうはそれっぽくしてもらったんですけど。でも、アンドアジエネシスくらいの大きさになると、割とデザインと近いドット絵にできるんですよ。あれも最初は、開発のほうから丸いイラストとドット絵があがってきて。「セビウス」の基板は、丸いものを表現するのが苦手なんです。斜めの線を入れたり、端っこをキレイにするのを苦労していて、全然立体的な絵じゃなかったんです。アンドアジエネシスのコードネームが「ゴフル」だったのは、お菓子のゴフルに似てたからでしょうけど、なんで丸いのにこだわるんだろうって。で、丸いのも描いたうえで、八角形はこうだって2タイプを用意して、選んでもらったんです。八角形には思い入れがあるんで、格好よく描いちゃって（笑）。

——その後もデザインのクリーンナップを？

遠 そうですね。それと、もともと図面が引けるので、筐体のデザインもしました。

——「ファイナルラップ」や「サンダーセプター」ですよね。

遠 あと「ステイルガンナー」あたりから、企画のほうにかかわってましたね。あれが、僕のデザインした最後の筐体です。あの銃も

初めはもっとSFっぽい形だったんですが、同じ時期の「ゴリリーゴースト」にも色違いで使いたいから形を変えろって言われて。FRPの試作品ができてのに「明後日、図面出すから」って。それでデザインし直して発泡スチロールを削って、担当者にどうですか？ って。

——それで間に合う仕事の速さが素晴らしいですね。ロボットで鍛えられたという（笑）。

遠 仕事は速かったですよ。仕事をしているフリをして遊び、仕事は時間内に終わらせて……やばい、録音してるんだった（笑）。

遊ぶ時間をクリエイイト（笑）。「サンダーセプター」の筐体も格好良かったですよ。

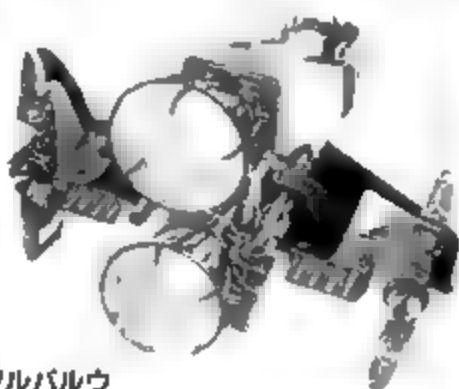
遠 あれは中のキャラも描きましたね。あの頃、ウチは市販のパソコンで、ドット絵を描くソフトを使ってた頃だったかな。それがBAS-IC（簡単なプログラム言語）で書かれたので、自分でいじれるって気づいて。で、「サンダーセプター」のキャラを作る時、パレット（色のセット）をランダムに生成するプログラムを入れて、ボタンを押すんですよ。たいていはダメだけど、たまに「敵っぽい」というのができるという（笑）。

——ほかに印象に残っている大型筐体は？

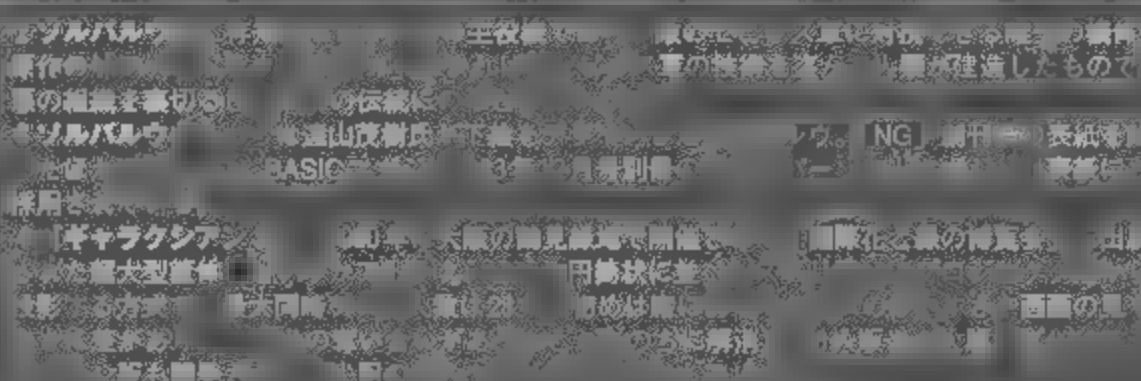
遠 「ギャラクシアン3」（※4）ですかね。

——大阪の「国際花と緑の博覧会」（1990年）に出典された超大物ですよ！

遠 あれは上司がほかのプロジェクトをつぶしてでも、これに全力を注いで作るからって。



ソルバルウ



だから、あの年ってナムコはいつもの半分くらいしか製品を作ってないんですよ。もうからなかったけど、得るところが大きかった。動かすのも油圧で、新しい技術じゃないですか。

もはや開発というより建築ですね(笑)。

遠 最初に話が来た時、1プレイ何分って決まっていたので、その中にすべてをおさめるために、ブリーフィング(説明)とプレイの二段構造にしよう。とりあえず、世界最大のビデオゲームを作ろう」という話だったの、じゃあプロジェクトを何台入れよう、18人だとこれくらいだね、というふう建物規模や大きさを計算して。FRPのたわみを考えると、28人プレイが限界で、これほど大きく作っておけば誰もマネできんだらうと。

——そもそもマネしようと思いません(笑)。

遠 僕が全体図を作って、椅子を並べて、絵を描くとね、嘘でも真実味を帯びてくるの(笑)。みんなが「すごいー」って言い始めた。そこちのものじゃないですか。締め切りは決まっているので、作業が大変でした。

——「ウイニングラン」からそうたたない頃、よく高水準の3Dゲームができましたね。

遠 まだ基板にテクスチャーが載らない頃で、性能不足も大変だったんです。配線の長さも短くしなきゃ動かないし、10台以上もどうやってつなぐのって。しかも基板も一緒に揺れてるので、振動は大丈夫? みたいな。

花博は半年ぐらい開催してましたが、よ

くトラブルが起きませんでしたね。

遠 そんなに危険なトラブルは会期中はなくて、開発中のほうが大変でしたね。油圧については油圧メーカーさんにやってもらったんですけど、そのプログラマーが新人なのが、バグが多くって。緊急停止ボタンもソフトで動かしたので、バグると「なんで止まらないの?」って。開発中は、人が乗りながらチェックしているわけですよ。その最中に、端から端まで動いたことがあって。僕は下がるほうに乗っていたので足下がなくなると、逆

——花博の後にも引越して稼働しましたね。

遠 ええ、ナムコ・ワンダーエッグ(※5)に引き取って動かしてました。閉園まで人気アトラクションのひとつでした。

遠山さんは前例のないプロジェクトにかかわることが多いですね。「プロップサイクル」も、こんなの作るの? って驚きました。

遠 僕はゲームセンターに来てもらうからは、家庭用には移植できなくなるけど、体感性の強いものじゃないといけないと思っていました。その少し前に、人力飛行機に乗って爆弾で攻撃するゲームを企画した人がいて、僕はメカの部分にだけ参加したんですよ。まだ3D基板がなくて、2Dで疑似的に3Dに見せていて。ゲームは大して面白くなかったんですが、ふらふらと乗ってる感じはいいなって。ある日、テレビで魔女の女の子が飛ぶ有名アニメをやっていて、上司から、見て

いるか? あれだよ!」って電話がかかってきて。

——上司の方がノリノリでしたか(笑)。

遠 僕は世の中と違うことをしたがるので「敵をやっつける」ゲームじゃないものを作りたくて。するといろんな人に「風船を割るだけじゃ生ぬるい」って反対されるんですよ。

——実際は生ぬるくないですけどね(笑)。

遠 ジェット戦闘機

と違って、風を感じ

る方向で作ったら、自分で飛んでいる感じがしますよね。で、ペダルこいだ分だけ飛ぶのはピッタリじゃないかって話が決まって。その時に「飛ばないとわからないね」って、20人くらいでハンググライダーに乗りに行つて(笑)。羽根の先にカメラを付けてデータを取ったり、向かい風が強いとバリバリという感じを出そうと、サウンドの人に無理を言つてやってもらいました。

だから空を飛ぶ楽しさと怖さが出る。

遠 プログラマーが「空気に乗ること」がわからないというから、傘の柄に重りを付けて



さすが一時代を築いただけあって、バーチャルコンソールアーケードの中でもナムコ作品はラインナップが充実している。だが、シューティングゲームだけに絞ってもまだ配信されていないタイトルは存在する。その中から特に変則的な部分を持つ作品を垣間見てみよう。

ナムコ 変則系シューティング の魅力

Text=高島宏樹 (フリーライター)

写真は「メタルホーク」専用筐体



グラフィック、システム…… 挑戦を続けた変則系作品たち

輝ける歴史に彩られてきた、ナムコ・アーケードシューティングの系譜。だがまだバーチャルコンソールアーケードで登場していないタイトルも、いくつもあつた。それらはシューティングゲームというジャンルに新たな息吹を吹き込もうと、それまでにないエッジな要素を盛り込んだ意欲的な作品ばかりだ。プレイヤーに与える衝撃が大きかった変則系タイトル群。バーチャルコンソールアーケードでの復活を祈りつつ、それらを紹介することで特集の締めとしたい。

まずグラフィック面で挑戦を行った作品として取り上げたいのが「ネビュラスレイ」(1994年)。90年代初頭、いち早くシューティングゲームでレンダリングCGを取り入れたその美麗グラフィックは、未来を感じさせるものがあった。

ナムコ作品としては珍しいクォータービューを取り入れた「ブレイザー」(1987年)は、ポップなイメージが強かった80年代当時のナムコ作品から、脱却を図ろうとしたような作品。過酷な戦争が舞台+自機は戦車という設定と合わせ、グラフィックから何から活みに満ちた独特の世界を作り上げていた。

同じく戦争を題材にした硬派な作品といえば「F/A」(1992年)も思い出深い。こちらは音楽面での挑戦が目立った作品であり、ゲームのBGMとしてハードコアテクノを採用した元祖的存

在。後のシューティングゲームに与えた影響は大きい。聴いているだけでテンションが急上昇するあのサウンドをもう一度楽しみたい人も多いのではないかな。

その世界設定でもシステムでも、ナムコシューティング随一の変わり種だった「ピストル大名の冒険」(1990年)もまた忘れられない。「超絶倫人ベラボーマン」の敵キャラクターだったピストル大名が主役を張る本作は、一見スピノフ元譲りのコミカルな印象だが、ゲーム自体は相当のクセがある。放物線を描くショット、レバー入力をしなければ徐々に落下していく自機の動きと、思いどおりのブレイをするまでには相当の修練を要した。コインを投入しなくても遊べるバーチャルコンソールアーケードなら、心ゆくまでゲームに付き合えるようになる。そうならば評価もまた変わってきそうなものだけに、登場が待たれるところだ。この辺は難易度が非常に高かった上記の「ネビュラスレイ」「ブレイザー」「F/A」にも通じる点ではある。

システム面で変化球だった「てんこもりシューティング」(1998年)も家庭用移植やバーチャルコンソールアーケード化はされていない。連打や狙い撃ち、アイテム回収といったシューティングゲームの要素を抽出して作られたミニゲームが連続して楽しめる、プレイヤー層を選ばない佳作だった。難易度高騰が進んでいたシューティングゲームに対する、ナムコのひとつの解答だったと考えるとまたおもむき深い。「ゼビウス」「ギャラ

ガ」「ディグダグ」と名作をモチーフにしたミニゲームがあるあたりも、ナムコファン的には見逃せない点だろう。

そして、筐体から含めて変わり種の極北と言えたのが「メタルホーク」(1988年)。上下左右、ヘリの操作に合わせグワングワンと可動しまくる筐体の激しい挙動は、まさしく「操作しているだけで楽しい」未体験の感覚だった。さすがにこればかりは可動筐体がないと魅力半減なので、バーチャルコンソールアーケード化は難しいだろうか……。

世界構築への挑戦とくれば、本誌「V013」で特集された、ナムコゲームの世界をつなげる「UGSFシリーズ」が思い浮かぶ。これに連なる作品でもまだバーチャルコンソールアーケード化されていない作品がある。全方位型シューティング「ボスコニアン」の続編ながら、縦スクロールシューティングに変化を遂げたシリーズ3部作の2作目「プラス・オブ」(1989年)がそのひとつ。「サイバースレッド」の続編であり、硬質で近未来的な雰囲気の前作以上に増した「サイバーコマンド」(1994年)も、登場が待ち望まれるところだ。

またひそかに「3」がUGSFシリーズの一員である「エースコンバット」シリーズの基礎となった作品も、いまだ家庭用には未移植のまま。フライトシミュレーションの「エアークンバット」(1993年)とその続編「エアークンバット22」(1995年)は、歴史的価値を確かめる意味でも復刻を期待したい。

特集記事
初出
解説

「グラディウスの宇宙 '07改」



初めて「グラディウス」を遊んだ時、ステージごとに異なる光景が広がることに驚きました。攻略や難易度が語られることの多いシリーズですが、未知の空間を飛ぶ宇宙旅行のような感覚もグラディウスらしさという思いから、アーケード版のキャッチコピー「1.9.8.5. 宇宙が、マルゴト、ヤッテクル。」のオマージュも添えて「グラディウスの宇宙」と冠しています。「GAMESIDE」の前身誌「ユーゲー」の頃から構想を2年間寝かせて熟してからの特集でもありました。特集内小説は後に連載化し「放課後、ゲームセンターで」という単行本にも収録されています。なお、この特集では簡潔に触れるにとどめたメインシリーズの歩みを再特集したのが「シューティングゲームサイド Vol.2」掲載の「グラディウスの軌跡」です。

ゲームサイド Vol.9

2007年12月号

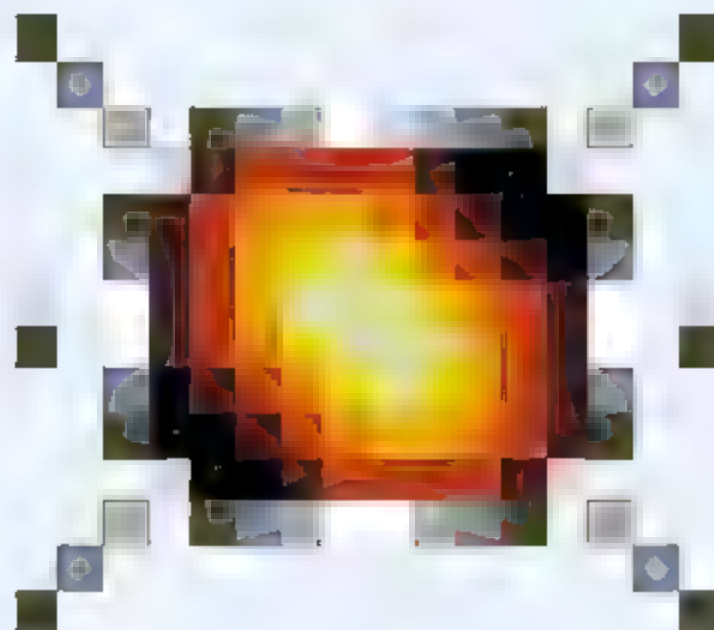
発売日◎2007年11月2日

表紙◎『グラディウス』

© Konami Digital Entertainment

『グラディウス』の進化を紐解こう

『**グ**ラディウス』はアーケードから家庭用にモバイルなど、シリーズ展開が豊富なだけに、ファンも多様な「グラディウス観」があります。初代『グラディウス』を例にすると、アーケード版プレイヤーはオプションが2つしかつかなかった家庭用移植版に物足りなさを感じていたり、ファミコン版ユーザーはアーケード版は難しすぎると思っていたり、MSX版ユーザーは追加ステージや隠しステージを誇りに思っている。そこで全タイトルを俯瞰して見ると、実はハードごとに絶妙な作り分けがされているシリーズと気づきます。再録にあたっては特集後に出た新作を加え、記事の入れ換えを行い、加筆&再構築しました。



1985年、宇宙が、アルゴト、パッテコル。

1985年。

ビデオゲームに新たな時代を切り開いた「グラディウス」。

右から左へと流れる世界。

天端に挟まれた宇宙空間。

漆黒の闇を貫くレーザー。

星々の情景を奏でる楽曲。

「グラディウス」は、モニター上に幻想と宇宙を描いてみせた。

その宇宙を自由に飛び回りたい。

先のステージを早く見てみたい。

誰より高いスコアを達成したい。

一体、どれだけのプレイヤーが、心奪われたことだろう。

プレイヤーの情熱は加速した。そして数多くの伝説が生まれた。

「グラディウス」はアーケードにとどまらなかった。

ファミコンをはじめ、移植されたゲームの数だけ。

さまざまな「グラディウス」が生み出されてきた。

全国を相手にハイスコアを競う。

宇宙を散策するかのように遊ぶ。

敵機を撃破する爽快感を得たい。

攻略法のパターン構築を楽しむ。

すべてが、「グラディウス」の遊び方だ。

「グラディウス」ほど、新作が発表されることに熱狂的な注目を集め、

タイトルごとに明確な賛否が分かれるゲームシリーズは、ないだろう。

シリーズ作ごとに、遊び手の心をつかむ、強烈な個性が存在する証拠だ。

本特集では、シリーズ作ごとに優劣を明確に評することはしない。

なぜならば遊び手の数だけ「本当のグラディウス」があるからだ。

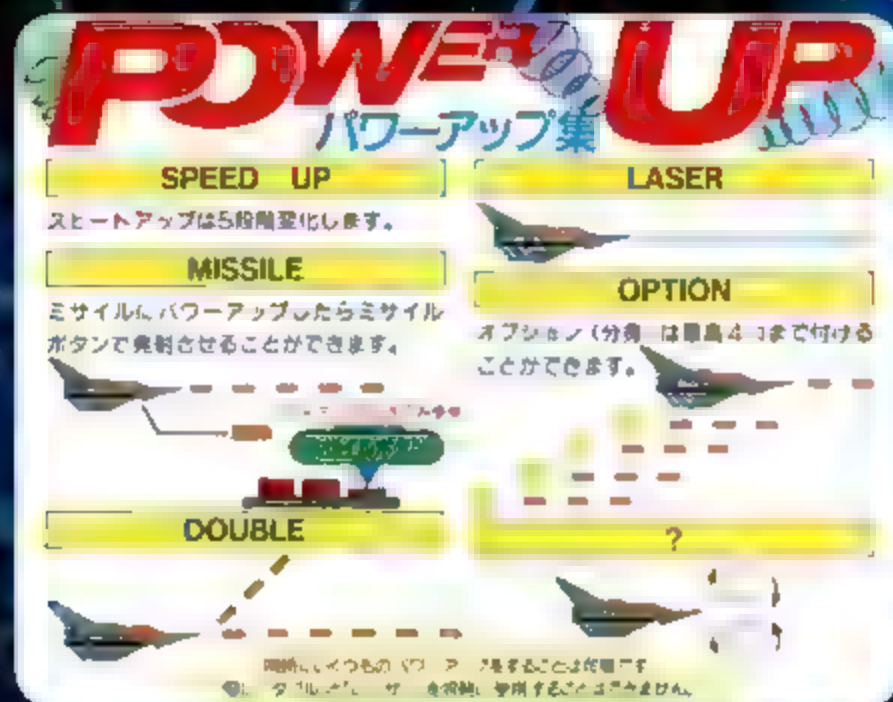
初代「グラディウス」から新作「オトメディウスX」に続く。

「グラディウス」25年間の進化と拡大を、今一度振り返る。

そして今、あらためて当たり前のことを問う。

なぜ「グラディウス」に夢中になったのか。

なぜ、今も「グラディウス」を好きなのか。



GRADIUS

【シリーズ総力特集】

グラディウスの宇宙 '07改



STAGE 01 CHALLENGE! 1985

箭本進一

1985年。僕の愛読書は「マイコンBASICマガジン」。「パソコンを手に入れたら自分でゲームを作ろう」と決意する一方、ビデオゲームを扱う「スーパーソフトコーナー」が毎月楽しみだった。つくば万博がスタートし、電電公社がNTTに、専売公社がJTになり、「機動戦士Zガンダム」も放映を開始した。何かが変わりつつあるという予兆の年。

それを見たのは、映画館に併設されたゲームセンターでのことだった。シネコン以前は、映画館にはゲームセンターがつきもの。僕らゲーム好きは、「映画も見えないのにゲームだけやりに来ているんだらうか」という罪悪感と戦いながらも、ちよつとハイスな香りのする映画館のゲームセンターに入り浸っていたものだった。確かあれは、夜の7時ぐらいだったと思う。塾に行く前に寄ったゲームセンターで、それは「忍者くん」や「ドルアーガの塔」に混じって稼働していた。宇宙もののゲームが少なくなっていた頃だった。しかし、それは、暗黒の宇宙とメカリックなメカニックスの対比で、圧倒的な存在感を放っていた。コナミの新作「グラディウス」だ。使用するボタンは3つ。何だか手強そうな印象。ひとつはショット、ひとつはミサイル、そして、最後のひとつはパワーアップ。パワーアップのボタンって何だ。とりあえずコインを投入。透明感のあるサウンドが響く。ストロークの長い1Pボタンをぐい、と押し込み、ゲームスタート。丸い敵が列をなしてやってきた。一列倒すと、丸いカプセルが出現した。取る。が、何も起こらない。パワーアップしないのだろうか？戸惑っているうちに、最初の一機が死



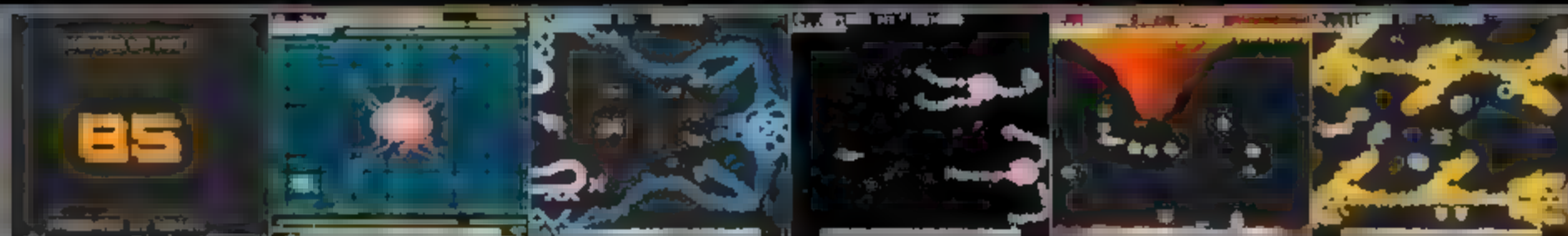
亡。ああ、そういえばパワーアップなんてボタンがあったんだ。再度スタート。パワーアップをどんどんためていく。スピードなんて上げても仕方ないし、ダブルとかオプシオンとかってわからない。ゲージもどんどんたまるんだから、狙うのは大きく「？」。隠してあるんだから、きつとすこいものに違いない。ついに点灯する「？」。ゲージ、どんな効果が見られるか。パワーアップボタンを押すと、前方から出現した不思議な物体。「セビウス」のシオナイトのように、自機の下についてくるかと回転する。「体なんだろうこれ」。わかった、これはバリアで、一定時間無敵というやつだ。となれば、無敵が続いているうちに、敵にバリバリ体当たりして点数を稼ぐのだ。体当たり！体当たり！無敵万歳！小躍りしながら敵に突っ込んでいると、謎の物体はみるみるうちに小さくなって消えて、2機目の自機はあっさりと撃墜されてしまった。「……なに、このゲーム？」恥ずかしながら、これが僕と「グラディウス」の初めての出会いだった。

それから僕は「グラディウス」を解析し、ついには独力での一周クリアにまで至ったのだ……ということになったら、ハクの付くエピソードとして収まりがよいのだが、自力での攻略よりも、ある意味ドラマチックな事件が僕を待っていたのだ。件のゲームセンターで、缶ジュースを買いおうかどうかと迷っていた時、謎のゲーム「グラディウス」に人が付いていた。何気なく画面を見ると、そこには、……と信じられない光景が展開されていた。敵を倒すカプセル……。僕では僕と一緒に。しかしその人は、すぐにストロークをゲット。ゲージは消えてしまったが、カプセルを2個取った時点で、ミサイルをゲット。さらにカプセルを取り、レーザーをゲット。……は、さらに自機と同じ攻撃をする「光るオレンジ色」の……は、僕よりもよっぽど先に進んでいた。カプセルが少なくて……役立たないパワーアップじゃない。パワ

「アップは、ため込むものではなく、後々を睨んで戦略的に取っていくものなのだ。正直、目からうろこが落ちた。試しに、同じようにやってみた。スピードが上がり、操縦性もアップ。地面の敵はミサイルで倒し、空中の敵はレーザーで一発。これまで未知の領域だった洞窟の奥へと進むことができた。火山が噴火するところで力尽き、その後はなし崩しにゲームオーバーになったんだけど、闇に光が差し込むというか、突然目の前が開けたようだった。もう、一晩でもプレイしていたかった。けれど、去年までは夜中も開いていたゲームセンターは、「新風営法」とやらで早く店じまいすることになっていったし、学生にも風当たりがきつくなっていた。僕は仕方なく自転車に乗り、家に帰ることにした。あの人は、どこであのプレイを身につけたんだろうか。僕と同じように、誰かがやっていたのを見たのだろうか。そう考えると、「グラディウス」のプレイ方法は「リレー」のように伝わってきたことになる。なち、「最初のひとり」は誰なんだろう。全国にある無数のゲームセンターの中の、名も知らぬ誰か。不思議な高揚感の中、僕はいつの間にか、立ち滑りで夜道を疾走していた。

パワーアップのやり方が広まってからは、「グラディウス」をプレイする人も増えていき、ゲームセンターでも待ち時間が長くなっていった。みんなが徐々にうまくなっていった。最初の内は、僕のつたないプレイにもギャラリイがついたので、「グラディウス」の面白さを伝えるのに少しは役立ったというところだろうか。ストーリーヘンジ。モアイ。次々と神秘的なステージが目の前に開けていく。ぶよぶよした化け物と戦っているプレイヤーさえいた。果たして、この先には何が待っているのか。僕はそれが気になって仕方なかったのだ。

そんなある日、僕は日曜日の朝にゲームセンターへ行くことにした。開いたばかりの、誰もいないゲームセンター。その奥からは、



聞き慣れた曲が流れてきた。パイプオルガンを思わせる音色の、ゲーム音楽っぽくない曲。新しい台でも入荷したのだろうか。僕はその曲に惹かれるようにしてゲームセンターの奥へと歩を進める。その先に、なんと「グラディウス」だった。画面には大きな文字が表示されており、刻々とカウントダウンが続いている。普段流れている宇宙のBGMとは、まったくイメージの異なる曲。ゲーム機が起動する音、なにかよく分からない画面が表示されてからゲームの画面が出てくる……ということを知っていたが、こんなに綺麗な曲が流れるというのは見たことがなかった。誰もいないゲームセンターという、普段とはまったく異なった空間を日曜午前の暗れやかな光が満たし、普段は決して聞けない曲が流れている。やがてカウントダウンは終わり、いつもどおりの「グラディウス」が出現した。何か幻でも見ていた気分だった。ほかのゲーム機のデモの音しかない、静かなゲームセンターでは、いつもよりもクリアに「グラディウス」の音が聞こえた。電氣的でありながら繊細なコインの投入音。空中戦で流れる、予兆を含んだ軽やかな曲。疾走感のある、火山のBGM。レーザーの金属的な発射音。ハッチの独特な破裂音。この曲を、ずっと家で聴いていた。家に「グラディウス」があったら、パイプオルガンを思わせる、あの不思議な曲も自由に聴けるのだろうか。「ゲームセンターの機械を個人で所有する」なんてオプションは当時の僕には発想さえなく、だから「グラディウス」は遠い、遠いゲームだった。自分の手にできないという意味で遠く、まだ見ぬエンディングへの道のりも遠かった。

「1. 9. 8. 5. 宇宙が、マルゴト。ヤツテクル。」
しかし、丸ごとやってきたはずの宇宙は、手を伸ばしても届かない。おぼろなベールの向こうで僕を誘い、砂漠で想う一杯の水にも似て、僕の渴望を一身に集めていたのだ。

GRAND SLAM





「グラディウス」



「ギャラリ」





初代『グラディウス』でカプセルとメーターを使ったシステムは完成されていた

『グラディウス』に高い戦略性を生んだ パワーアップメーターの発明

『グラディウス』シリーズを特徴付けるもののひとつが、パワーアップメーター。このシステムが生み出したもの、そして意外と知られていない初期設定に迫る!?

TEXT=富島宏樹 (フリーライター)

赤いエネルギーカプセルを取ると、画面下にあるメーターのゲージが1マスずつ移動。好みのゲージまで来たらボタンを押して、装備を強化……と『グラディウス』シリーズのパワーアップは、段階を踏む必要がある。これはアイテム獲得、即パワーアップというシステム（シリーズ内でも『沙羅曼蛇』『沙羅曼蛇2』はこの形式）を採用した作品が多いシューティングゲームの中では、考えてみると異端に近いものだ。

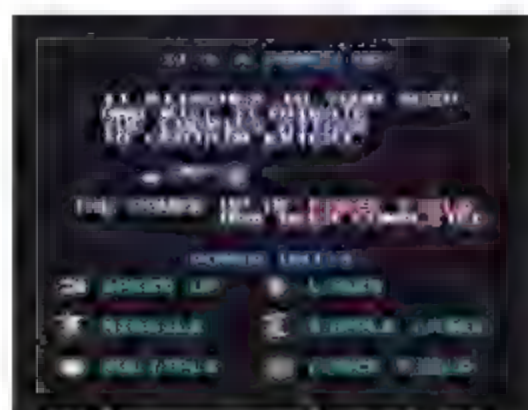
即効性のパワーアップというわかりやすさを横に置いたことで『グラディウス』シリーズが獲得したもの。それはパワーアップにまつわる、高い戦略性だった。どこから装備を強化し、どの場面で攻撃を変更するか。任意でパワーアップが行えるため、その判断はすべてプレイヤーに委ねられている。「ボスに備えて威力の高いレーザーを装備しよう」「天井の敵が厄介だからここはダブルで」と、状況に応じたパワーアップを自然と考えることになるのだ。ただアイテムを取ればいい、とはならない深みがそこにはあった。

そんな先鋭的なパワーアップシステムを持っていた『グラディウス』だが、ゲーム性のみならずストーリーにおいても、実は必然性もたされている。

「なぜ、自機のビックバイパーはカプセルを取ることでパワーアップできるのか？」

『グラディウス』の移植作、PC8801版とX1版の取扱説明書には、こう書かれている。

「絶滅の危機に瀕している惑星グラディウスは、最後の手段である超時空戦闘機ビックバイパーを発進させることにしたのだが、ビックバイパーは完全な状態ではなかったのだ。その戦闘能力を100%引き出すためには、スペースコロニーにあるエネルギーカプセルを装着しなければならない。しかし、エネルギーカプセルは、ゼロス軍の手に落ちている。敵機を破壊してカプセルを奪回しパワーアップすれば、最強のマシンになるのだ。」



『沙羅曼蛇』ではアイテム回収で即パワーアップする仕様に変更された

エネルギーカプセルは敵から奪い返しているにすぎなかったのだ。装備は自機に搭載されており、カプセル装着によって使用可能となり、その選択システムがパワーアップメーターなのだ。シリーズ展開の中で新しい設定や解釈も生まれているが、世界観も含めて想像して遊べるのも『グラディウス』シリーズの楽しさだろう。



『外伝』ではメーター内のゲージの順序を自由に変更できる



4種のメーターが選択できた『II』。装備も増加。バリアも2種類に



『V』で選べるメーターは4種。クリア後は『III』のような装備選択も可能に



メーターは6種から選択、エディットはなしとシンプルにまとめられた『IV』



『III』ではゲージの中身を選択可能に。ゲージも6つから7つに増えた

グラディウス SPACE STUDY OF "GRADIUS" の宇宙学

TEXT= 山本悠作(編集部)

火山 Volcano

スペースファンタジー。

「グラディウス」にはこの言葉がよく似合う。

ゲームとしての面白さはもちろんのこと、従来のゲームにはない幻想的な世界を描いたことで、プレイヤーからギャラリーに至るまで、宇宙への憧れの視線を集めることになる。

ゲーム仲間と「グラディウス」を語るとき、決まって、このような会話になる。

「火山を越えられなくて」
「泡が手強いね」
「2周目は真ん中に砂が」
「細胞まで行ったんだけど」
「水晶が砕けて・・・」

そう、数あるシューティングゲームの中でも、各ステージを構成するテーマが明確に決まっているのだ。ステージの光景が、イメージが、プレイヤーの心に深く浸透している。

開発者は言った。

「グラディウス」は、どんな世界を作りたいかを決めて、ゲーム性が決まっていくのです。

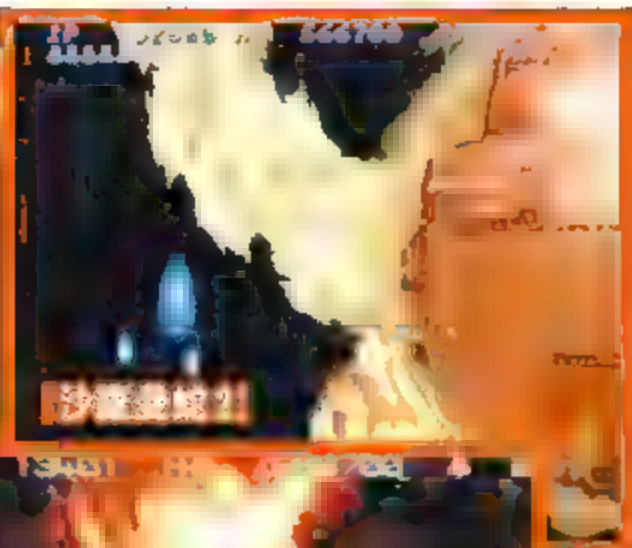
「グラディウス」は、ゲームであると同時に、宇宙を描いていたのだ。

ここでは、歴代シリーズで描かれてきた、「グラディウスの宇宙」へ旅出してみよう。



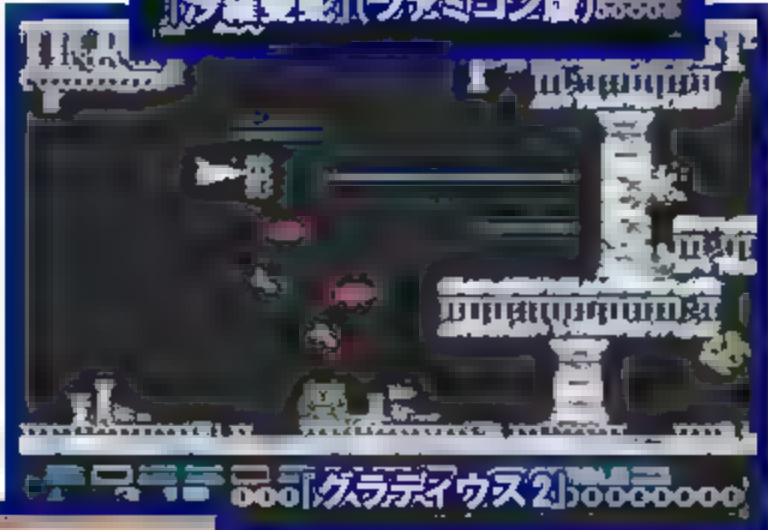
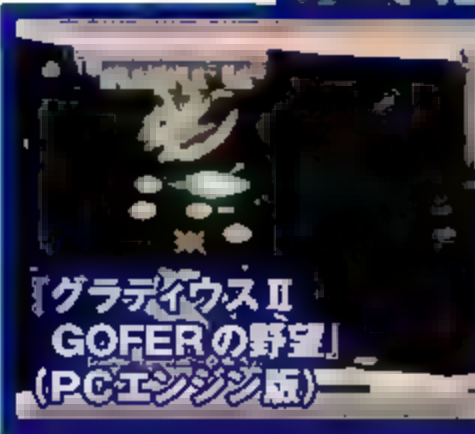
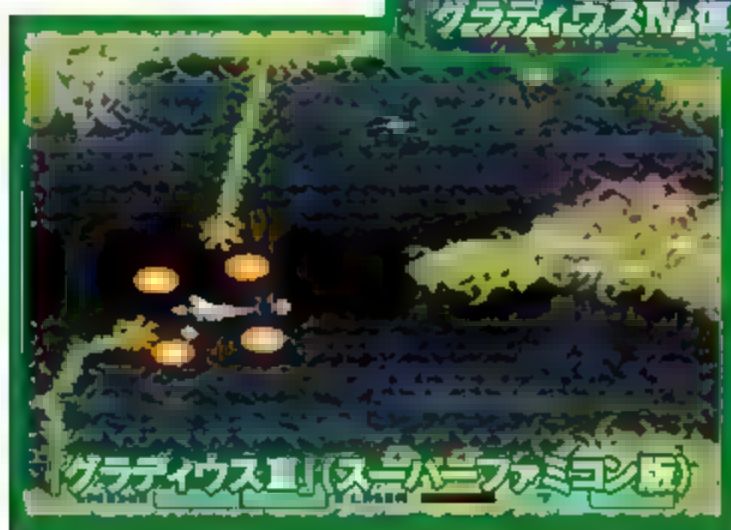
炎

Fire



植物

Plant



Ruins

遺跡



モアイ Moni



Crystal クリスタル



砂漠 Desert



細胞 Cell

壊したいコアが
きっと見つかる——

Destroy the Core!

ビッグコア 大百科

おろろろろろ
+α



ビッグコア

—— 沙蟲量産機 ——



ビッグコア

—— グラディウス ——

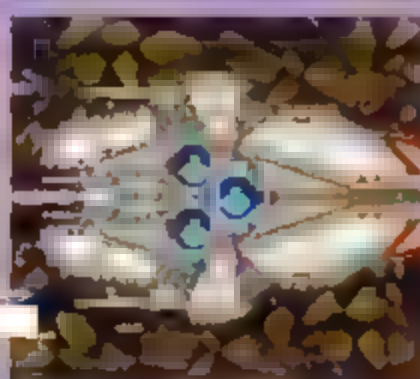
左右対称の輝くフォルム。機体の真ん中には輝くコア。壊そうとしたら遮蔽板がジャマをする。どんなフォルムでどんな攻撃を仕掛けてくるのか、新作が出るたびにハートときどき響くのはなぜだー!? 見ているだけでも壊したくなる僕らの人気者ビッグコアと愉快な仲間たちが勢ぞろい! 君の好きなコアはいるかな?

TEXT= 山本悠作(編集部)



ビッグコアMk-III

—— グラディウスⅢ ——



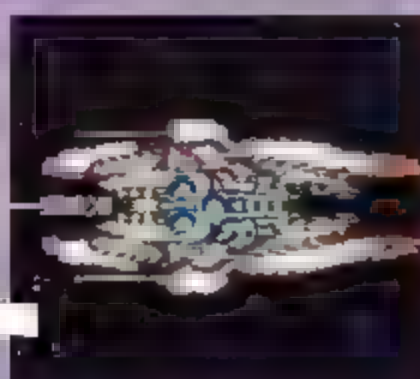
ビッグコアMk-II

—— グラディウスⅡ ——



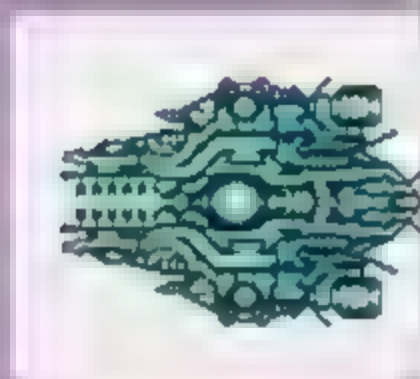
ビッグコアMk-III改

—— グラディウスⅣ ——



ネオビッグコア

—— グラディウス外伝 ——



スーパービッグコア

—— ネメシス ——



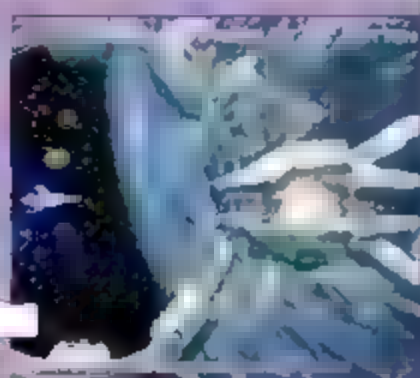
ビッグコアMk-IV

—— グラディウスⅤ ——



ビッグコアMk-I rev.2

—— グラディウスⅤ ——



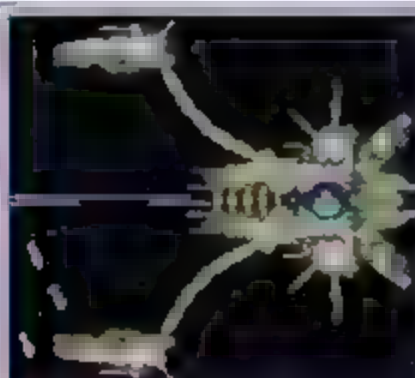
大回廊

テトラン

テトロップ

レーザーテトラン

カバードテトラン



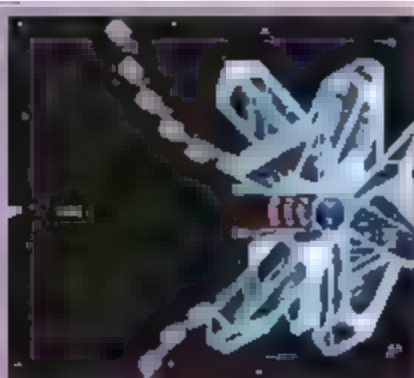
リザードコア

グラディウスⅢ



デザートコア

グラディウスⅢ (PG エンジン)

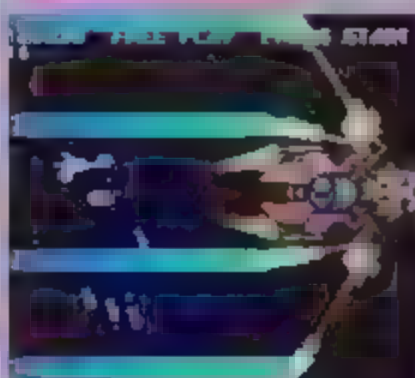


クリスタルコア

グラディウスⅢ

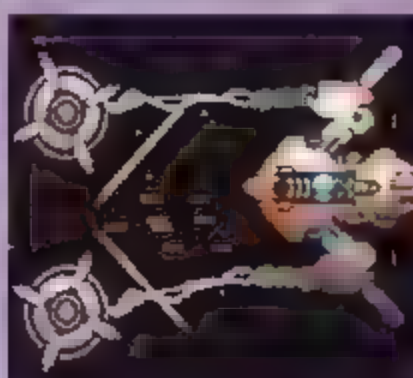
ビッグコアの仲間たち

ビッグコアにはたくさんの仲間がいるんだ！ここではみんなを苦しめたバクテリアン軍のビッグコア級戦闘艦を大特集するぞ！みんなでコアを狙おうぜ！



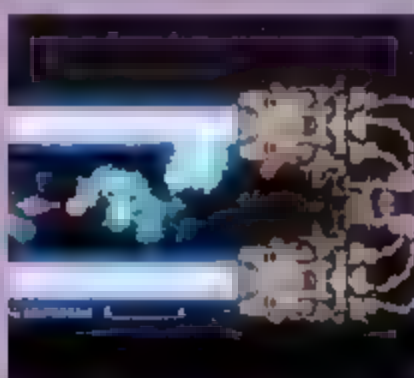
シャイニングコア

グラディウス外伝



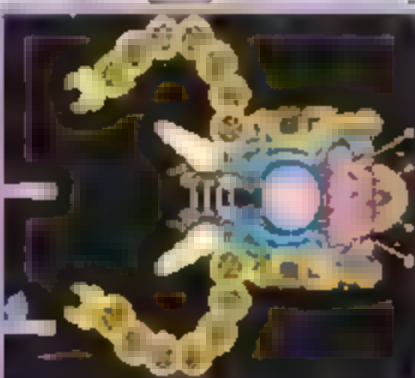
ジャグラーコア

グラディウス外伝



パラサイトコア
(デスダブル)

グラディウス外伝



電飾コア

バロディウスだ！



レクシオンコア

グラディウス ジェネレーション



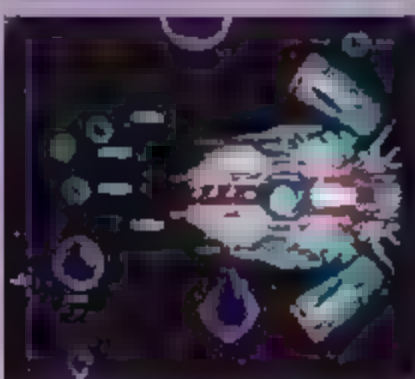
バーサクコア

グラディウスⅣ



バニシングコア

グラディウスⅣ



バブルコア

グラディウスⅣ



ブーストコア

グラディウス外伝



ローリングコア

グラディウスⅣ



カバードコア Mk-II

グラディウスⅤ



カバードコア

グラディウスⅡ



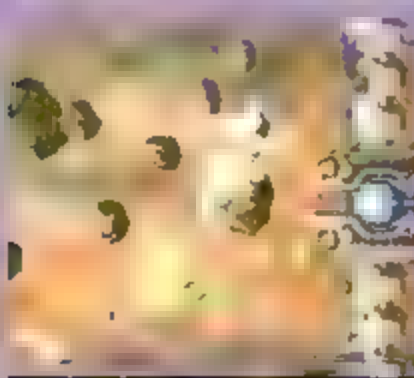
ティエラーコア

グラディウス ジェネレーション



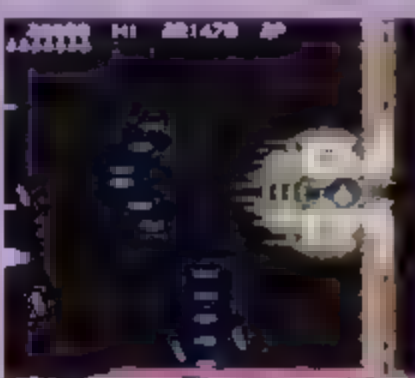
プラネットコア

グラディウスⅣ



ブラスターキャノンコア

グラディウスⅤ



デリンジャーコア

グラディウスⅢ

"GRADIUS" SERIES EVOLUTION SYSTEM CHART

さまざまなプラットフォームで展開を続ける『グラディウス』。多くのプレイヤーに親しまれてきた秘訣は一体どこにあるのだろうか？　そこで、シリーズの歴史を系統別にまとめてみた。すると、進化のテーマが見えてくる。

[illegible]

ファミコン

徹底的に易くされた難易度が、ゲームマニアのみならず幼稚園児にまでシューティングを教えた。売上100万本は伊達じゃない。プレイヤー数が増えない閉塞した今のシューティングの救済策がここにある。

TEXT=CHIEF(全社員)

失われた シューティングの教科書

初めて遊んだ「グラディウス」はファミコン版だった。当時まだ幼稚園の児童だった自分にはシューティングのスキルなんてあるはずもなく、経験といえれば親に裏技で無敵にしてもらったファミコンの「スターフォース」を適当に遊んだことぐらい。そんな自分にもクリアでき、シューティングの基礎と面白さを教えてくれたのがファミコン版「グラディウス」だった。

親や兄のプレイから火山は左上、ザブラッシュは右下という攻略を覚え、コナミコマンド(※)の助けもあって少しずつ先へ進み、4面で壁にぶつかった。4面の敵を倒しやすいダブルより、レーザーをカッコイイという理由で使う4歳児には、5面や6面より4面が難しかったのだ。そんな4歳児を助けてくれたのがファミコン版オリジナル要素のワープ。3面のモアイを10体壊せば5面に飛べるのだが、今度は右向きモアイの壊し方がわからない。実際は右向きを壊さなくても十分ワープできるのだが、たかが数発の敵弾でも必死で逃げ惑う当時の自分には壊せるモアイも少なく、1



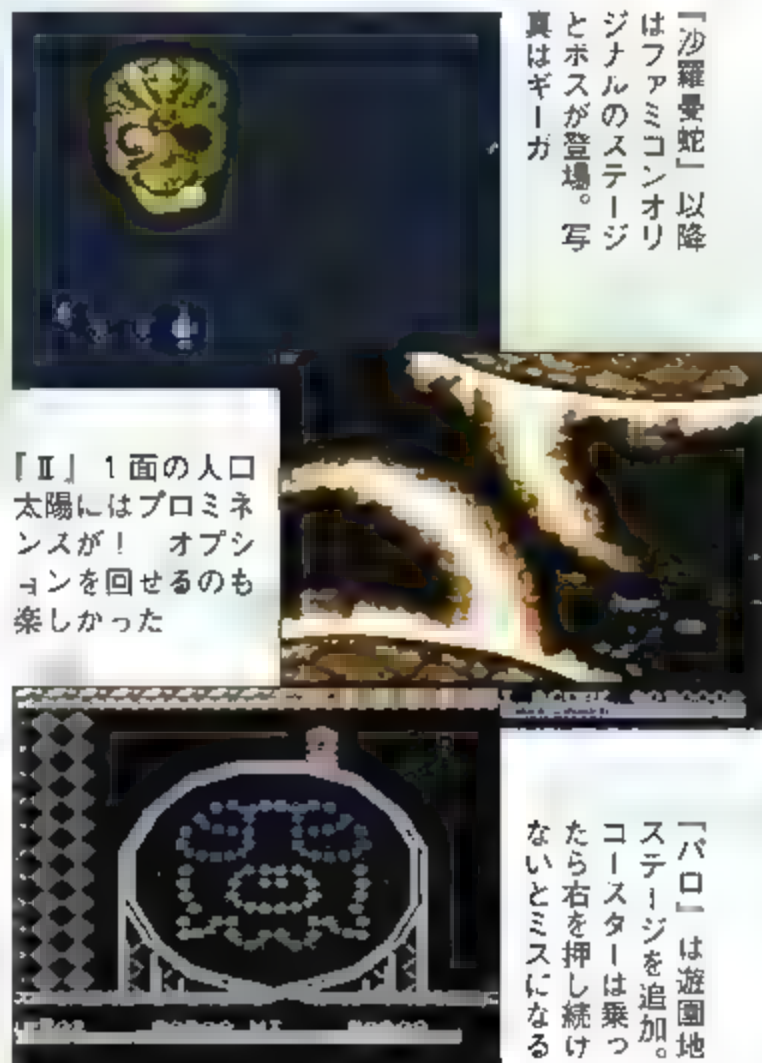
ワイヤーフレームのモアイが回転して高速で飛びさるワープ空間が格好良い

匹ずつがワープ条件を満たせるかどうかの死活問題。何度もワープを失敗しては4面と5面でコナミコマンドを使い過ぎて7面途中でゲームオーバーになった。そうして6面の曲を幼稚園で口ずさむようになったころ、やっとオプションを使えば右向きモアイを壊せることに気がついた。これでワープできる。4面を飛ばした分だけコナミコマンドが使え。初めて最後の通路に到達し、敵の攻撃を受けてはバリアを張り替え、そして普通にシャッターに挟まった。しかし次のプレイで初めて「グラディウス」を、「シューティング」をクリアしたとき、画面に表示された「KANGAROO」の意味もわからずただ感激する自分がいた。

ファミコン版シリーズはどれも家庭用機ゆえに初心者層を意

識した難易度に調整しつつ、アーケードなどの熟練者層にはファミコン版オリジナルの要素を楽しませようとしてくれたのだ。それは「沙羅曼蛇」では隠し1UPや破壊可能な火山、2面と後半が難しい5面をオリジナルに変更。「II」では小学生だった自分にも遊べる程度まで難易度を下げた高速面やオリジナルの最終面。「パロディウス」ではいくつかの面を削る代わりにキャラ変更可能な隠しステージ分岐やオリジナルの遊園地面の追加など、それぞれ挙げたらきりが無い。己の限界に挑戦するようなゲームも必要だと思いがファミコン版シリーズ

のように初心者が十分楽しめる、基礎を学べるゲームも必要なのではないか? PS2で家庭用オリジナルとして制作された「V」には初心者層をも意識した内容を期待していたのだが、初心者の知人にプレイさせれば「難しくて無理」の一言。だがもしファミコン版の「I」にコナミコマンドがなく、バリアが前方しか守れないなどアーケード版に忠実だったなら、自分も途中で投げ出して、まったく同じ言葉を発していたかもしれない。初心者層も意識したアレンジを心がけてくれた当時のスタッフに深く感謝したいと思う。



「沙羅曼蛇」以降はファミコンオリジナルのステージとボスが登場。写真はギーカー

「II」1面の人口太陽にはプロミネンスが! オプションを回せるのも楽しかった

「パロ」は遊園地ステージを追加。コースターは乗ったら右を押し続けるとミスになる



ファミコン版『グラディウス』 から生まれたコナミコマンド

80年代、空前のファミコンブームの中で大流行した裏技ブーム。コナミが隠したフルパワーアップコマンドは世界一有名な裏技になった!?

TEXT= 富島宏樹 (フリーライター)

上上下下左右左右B A

おそらくはゲーム史上、最も有名な隠しコマンドであろうコナミコマンド。それが初めて搭載されたのはファミコン版『グラディウス』だった。

ゲーム中にスタートボタンを押してポーズ。「上・上・下・下・左・右・左・右・B・A」と入力。すると自機のビックバイパーが一瞬にしてフルパワーアップする。アーケード版のコナミコマンドからすれば邪道もいといところだろうが、そこは家庭用作品。ファミコン版『グラディウス』からシューティングゲームの世界に入門した子どもにとっては、高い難易度を緩和してくれる、プレイに欠かせない裏技だった。もともと、その使用可能回数は進めたステージ数と同じだけなので、頼りつきりというわけにはいかない。コナミコマンドのフル活用十攻略パターン。その模索でクリアまでこぎつけ、そこで初めてシューティングゲームの楽しさに目覚めた……という人も多かった。そういう意味では、コナミコマンドはシューティング人口を増やした陰の立役者とも言えよう。余談だがコナミコマンドの衝撃は

他ゲームメーカーにとっても大きかったようで、コナミと全く関係ない作品にもコナミコマンドが使えるものがあつた。ファミコンでは「暴れん坊天狗」「ゴズミツクイプシロン」がそれである。

続くファミコン版『グラディウスII』でもコナミコマンドは健在。こちらはタイトル画面でコマンドを入力することにより、残機が30機に増加するという効果だった。やはり攻略難度の低下にはひと役買ってくれ、プレイヤーに恩恵をもたらした。

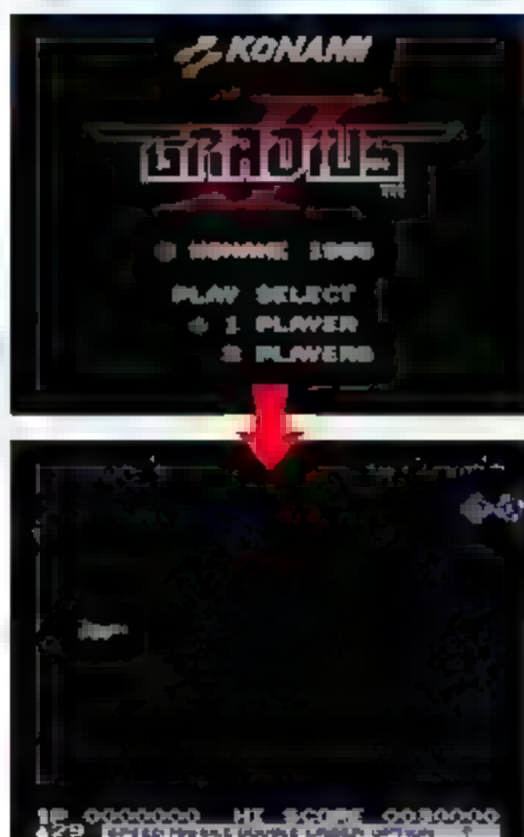
こうなればスーパーファミコン版『グラディウスIII』でも、コナミコマンド搭載を期待するのが当然というもの。まずはボイスをかけ、いつものコマンドを入力……すると、ポーズを解除した途端ビックバイパーが爆発するではないか！ そう、本作では従来のコナミコマンドはフェイク。正解は「上・上・下・下・L・R・L・R・B・A」と、左右をLとRボタンに置き換えたものだったのだ。最初に引っかけたときはぼうぜんとするとともに「さすがスーパーファミコン……。ファミコンから増えたボタンをちゃんと活用しないといけないんだ」と、変に感心してしまったものだ。

ファミコン版『グラディウス』



コナミコマンドを入力でミサイルとオプション2つ、バリアが装着される。あまりにも便利な技であるため、誰もが自然とコマンドを覚えてしまった

ファミコン版『グラディウスII』



残機の大幅増加は、再挑戦をやりやすくしてくれた。反面、その場でのフルパワーアップがなくなった分、ミス後の復活は完全に実力勝負に

スーパーファミコン版『グラディウスIII』



コナミコマンド入力後は、確かにオプションやバリアがついたフルパワーアップ状態。しかしポーズを解除すると、自爆してしまう。ギャグである

戦ったジェイムス・バートンが
新型超時空戦闘機「メタリオン」
で出撃する。メタリオンは形状
がビックバイパーと違い、白い
デルタ形をしており、従来のオ
プションX2、ミサイル、ダブ
ル、レーザーに加え、ナバーム
ミサイル、アップレーザー、リ
フレックスリング、バックビ
ムといった武装を追加すること
ができる。武装追加のシステム
も凝っていて、ステージボスの
戦艦を一定時間内に撃破し、戦
艦内に侵入することでパワーア
ップゲージを追加するという形
式だ。ちなみに後方にショット
を撃つバックビームは「グラデ
イウスII」以降、テイルガンと

してほとんどのシリーズ作品に
登場する名ウエポンとなる。
さらにステージ上の特定の場
所に出現するアイテムで一定時
間だけ効果があるパワーアップ
も採用され、そのひとつの自機
の周囲をオプションが回転する
オプションリングは「グラディ
ウス」の特徴であるオプション
の軌道を初めて変化させた記念
碑的なもの。こういった自由な
発想、新しいアイデアは独自路
線をとったMSX版だからこそ
実現したのではないだろうか。

ステージ構成も凝っていて、
巨像惑星、植物惑星、古代惑星
といったテーマで構築されたス
テージを7面まで進んだらなん

とグラディウス本星が狙われて
いることが判明。1面に向かっ
て戻っていくというどんでん返
しがあり、最後の14面は「メタ
リオン」の生みの親であるヴェ
ノム博士の乗る戦艦との対決と
なっている。この展開のドラマ
チックさもさることながら、宿
敵ヴェノム博士は次のMSX版
「沙羅曼蛇」と「ゴーフアーの
野望EPIISODE II」にも登
場し、MSXシリーズの中心的
存在として君臨。彼がいなければ
MSX版はこれほど強く印象
に残らなかったかもしれない。

音楽についても特筆せねばな
らない。本作には同社が独自開
発した「SCC」という音源チ
ップがロムに搭載されていて、
PSG3音にプラス5音を同時
に鳴らすことが可能となってい
る。これにより、KONAMI
のMSX作品はケタ違いに音が
心地よく、SCC搭載ソフトは
音楽のためだけに買っても損は
しないというほど、ユーザーの
コナミサウンドへの期待と信頼
は不動のものとなっていた。

沙羅曼蛇

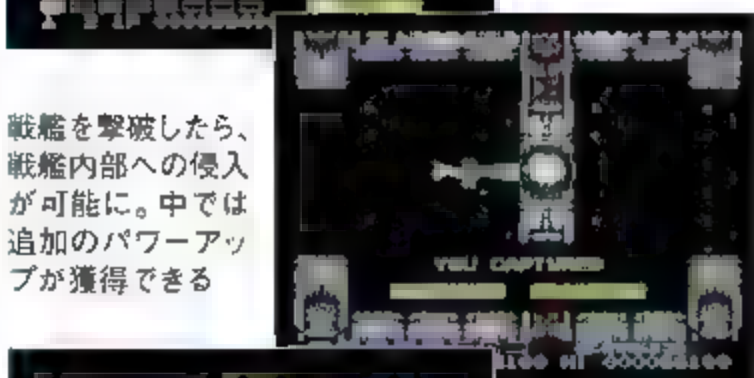
移植不能と思われた「沙羅曼
蛇」だったが、傑作「グラディ
ウス2」を完成させた彼らには
もはや不可能を可能にするほど
の力と技があった。なんとこの
MSX版は絶対無理だと考えら
れていた2人同時プレイとオプ
ションX4を実現してしまった
のである。ゲーム画面が公開さ
れてもまだ画面内を4つのオプ
ションが動く姿が信じられなか
った。さらに前作同様に追加パ
ワーアップがあり、螺旋状のレ
ーザーと追尾ミサイルがあるら
しい。リップルレーザーは単発
だが画面いっぱいまで広がるド

派手なもので、弱そうだが使っ
てみたい感じ。これはもう買っ
てみたい。と盛り上がるわれ
われには、それがとんでもない
異端とは思わなかった。

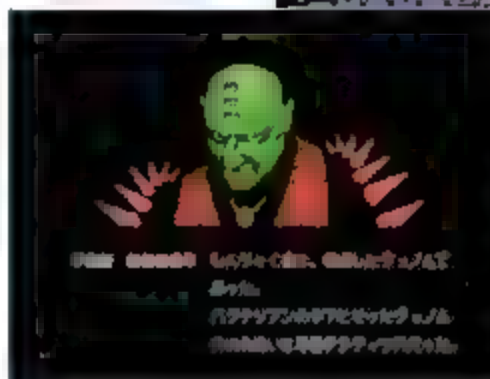
いざプレイしてみると、そん
なバカなと言いたくなる鬼の難
易度!! オプションの数が増え
て敵や弾が見にくい、障害物が
多くそれが8ドットスクロール
で迫ってくる、硬い敵が多くレ
ーザーの性質(前述の「グラデ
イウス」を参照)上破壊しにく
い、というのが主な理由だが、
パワーアップゲージの2番目に
ノーマルショットが追加され、
復活時にミサイルをつけにくく
なったこと、アーケード版と違
いミサイルが2発同時ではなく
上下の地形に近い方(縦スクロ
ール面では画面左右に近い方)
に発射されるものとなったた
め、復活時にスピードとミサイ
ルだけの状況がきついのも難し
さの一因だ。ミスしたら最初か
らやり直すのがベストだと気づ
くまで、親指がひん曲がるほど
コンティニュー・轟沈のループを
繰り返した日々が懐かしい……。



MSX名物である
アップレーザー。
と爆発するナバ
ームミサイル。上
への攻撃は万全だ



戦艦を撃破したら、
戦艦内部への侵入
が可能に。中では
追加のパワーアッ
プが獲得できる



メタリオンの開発
者ヴェノム博士は
シリーズを通して
惑星グフディウス
の宿敵として登場

ちなみに当時発売された「グラ
ディウス2」のシングルCDは
わが家の家宝に指定してある。
ゲーム難易度はヌルすぎず、マ
ゾすぎず、ほどよいバランス。
せひ一度はプレイしてほしい。



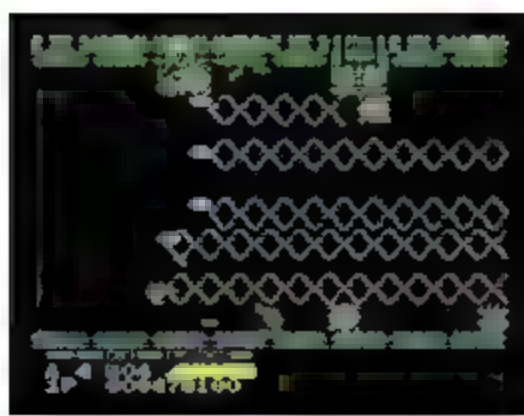
MSXで4つのオプションが動く奇
跡を見よー レーザーも長いー

ただ、そこまでシャカリキに
クリアを目指したくなる魅力が
あるから不思議。SCCが鳴ら
すゴキゲンなサウンドに乗って
オプションX4をぶん回し、金

●MSX「コナミゲームコレクションV01.3」(1989年)……「グラディウス」の海外版「メメシス」を収録。スナッチャーに付属のサウンドカートリッジを差して遊ぶと、SCC音源のBGMで楽しめる。
●PS「コナミアンティークスMSXコレクションV01.1」……「グラディウス」……「ゴーフアーの野望EPIISODE II」を収録。PS「コナミアンティークスMSXコレクションV01.2」……「グラディウス2」を収録。PS「コナミアンティークスMSXコレクションV01.3」……「パロディウス」「沙羅曼蛇」を収録。

網のようなスクリーナーザ
で画面を埋めるのは理屈抜きに
楽しかった。おまけに各ステー

「2」よりも愛着があるのだが、「す」い作品だが傑作ではない」という評価が妥当だろう。MS Xはここまでやれる！ という見本として、一度は見てほしい。



ハロディウス

くタコは地球を救うく

文字どおり「グラディウス」をパロディにした初の作品で、自機はタコ、ペンギン、ゴエモン、ポポロン（『魔城伝説』の主人公）、ビックバイバー（形はMSX版「沙羅曼蛇」のサーベルタイガー）の5種類から選べるが、パワーカプセル、ミサイル、ショット、バリアの形状が違っただけでどれも同じ性能。おそらくそこもツッコミどころなのだろう。全体を通して完璧なおふざけ路線で、なぜかツインビーのベルがパワーアップアイテムにあったり、敵の爆発が「あべしー」などの文字だったりと、今風に言えばカオスそのもの。一部むちゃなボス戦もあるが難易度はそれなりなので、安心してネタを楽しめた。

ゴルフの野望

EPISODE II

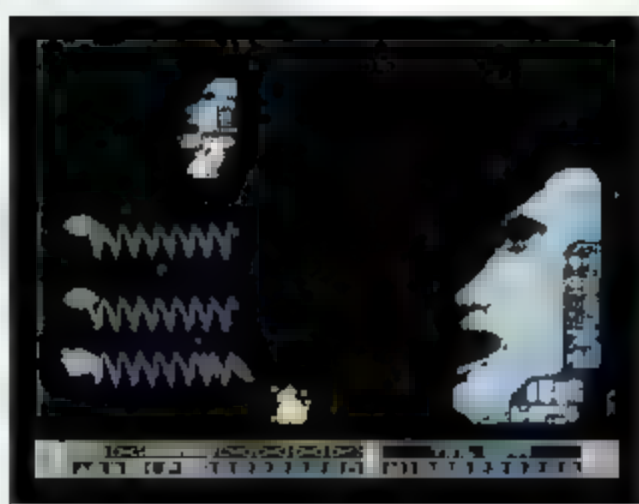
MSX作品の最後を飾るのはアーケード版『グラディウスII』のエッセンスを取り込んで作られた、MSX版シリーズの時系列を踏襲した作品で、自機となる「ヴァイクセン」のパイロットは「メタリオン」のパイロットだったジェイムス・バートンの子孫という設定になっている。

パワーアップの構成が4タイプから選択可能で、貫通性能があるフォトンミサイルや爆風を出すナバームミサイルなど、「グラディウスⅡ」のものと近い感じになっている。これにステージ途中の特定のポイントに

隠された追加武器が増えていく形式で、追加される武器はアツパーレーザー、ダウンレーザー、ファイヤーブラスターなど『グライダーズ2』のものとホークウィンド、ガイデッドミサイル、メテオレーザーなど『沙羅曼蛇』のもの両方がある。さらに何に使うのか不明なダウンダブルという下方向へのダブルがあるの
で興味がある人はお試しいただきたい。オブションは2つまでだが、オブションの動きをローリングやフォーメーション固定にできるので、武装の選択とと

もにさまざまな組み合わせを樂しめる。3つの隠しアイテムを取らないと最終面に進めず、最終面とあるアイテムを取らないとバッドエンドになるという謎解き要素も健在で、その分難易度は低め。繰り返し遊ぶにはほどよい調整となっている。

気楽に武装のバリエーションを楽しめるので、2人同時プレイをつけてほしかったと思うが、それ以外はケチのつけようがない完成度。だいたい、PCエンジンやメガドライブの発売後までMSX1のソフトが第一線で遊べると誰が想像しただろう？ ちなみに本作が同社のMSX1最終作であり、見事に有終の美を飾ったと言える。



MSXがシリーズを変えた

以上のように、アーケード版とはかけ離れた存在ながら、MSXのシリーズはまさにアイディアの宝庫であり、シリーズの幅を広げたのは疑いの余地もない。また、MSXというハードへの貢献も見逃せない。「グラディウス2」のためにハードごと購入した人もかなりいたはずである。今となってはシューティングのためにハード購入などそうそうないが、当時はシューティング全盛期であり、何の不思議もなかった。ちなみに私は友人宅で「グラディウス2」に魅せられ、親との必死の交渉の末にMSX2をゲット！その時すでに「沙羅曼蛇」が発売後で、オブションX4に目がくらみ、先にこちらを購入。とてもとても我慢強い子になりました。

それと、MSXでは自機がビ
ックバイパー、メタリオン、サ
ーペルタイガー（2Pはスラッ
シャー）、ヴィクセンとすべて
名前が違うのもポイント。てい
うかメタリオンとサーペルタイ
ガーが個人的に好きすぎて困
る。強いからなんですけどね。
ん？ ファイヤーブラスター？
それは安全な着火装置です！

X1

『グラディウス』(1986年12月28日)

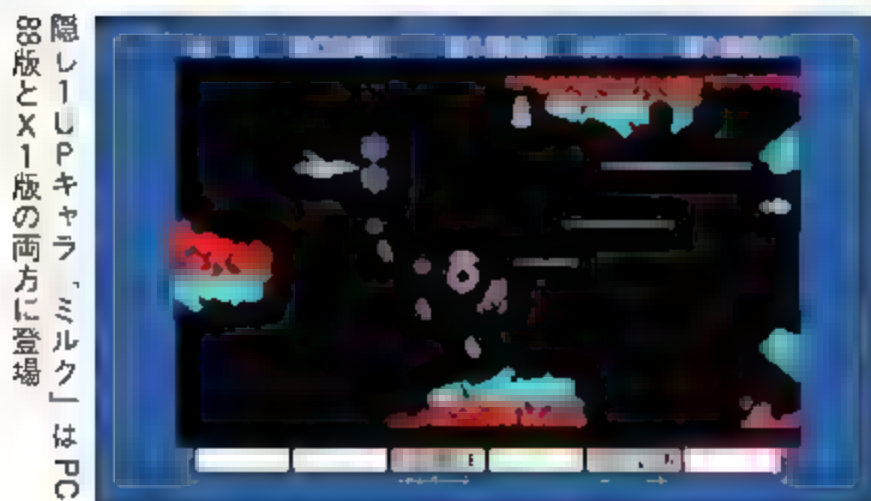
X1の『グラディウス』を語るうえで、改造プログラムのことは外せない。アングラではない真っ当なパソコン誌でゲーム改造記事が載った時代があったのだ。

TEXT=大村宏一(フリーライター)

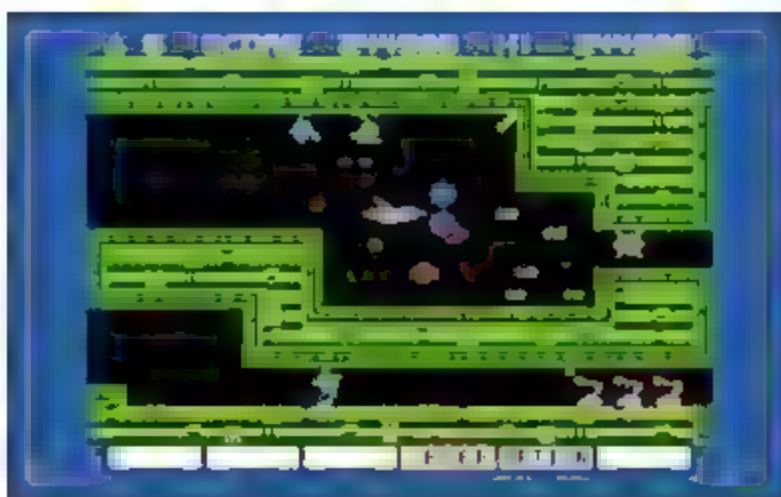
X1の秘められた力と ゲーム改造プログラム

アーケードからの移植に恵まれた通好みのパソコン、それがシャープX1だ。PC-8801とはライバル関係で、オーナー同士が移植作の出来栄を比べ合っていた。X1版『グラディウス』の背景はフルカラーだが、PC-8801版の背景は単色。画面の美しさはX1の方が上だ。しかしBGMはPC-8801がオリジナルに近いFM音源で演奏されるのに対し、X1はPSG音源だった。今はPSG音源とFM音源

は別物として評価されているが、FM音源のほうが優れている、というのがあの時代の共通認識。『グラディウス』対決は一勝一敗、一引き分けとなった。引き分けの理由は、アーケードではオブションを4つ付けられるのに対し、両機種とも2つしか装着できないこと。後にパソコン誌「テクノポリス」にオブションを4個つけられるようにするプログラムが掲載された(※2)。自分が入力したプログラムでX1の秘められた力を引き出せたようで嬉しく、X1を誇りに思えた出来事だった。



隠し1UPキャラ「ミルク」はPC-8801版とX1版の両方に登場



X1版『グラディウス』はフルカラーの背景を楽しむことができた

PC-8801

『グラディウス』(1986年11月19日)

8bitホビーPCに移植された『グラディウス』は、ハードの制限の中、さまざまなアレンジが施された、いわば「匠の移植」とでもいうべきものだった。

TEXT=筒本進一(フリーライター)

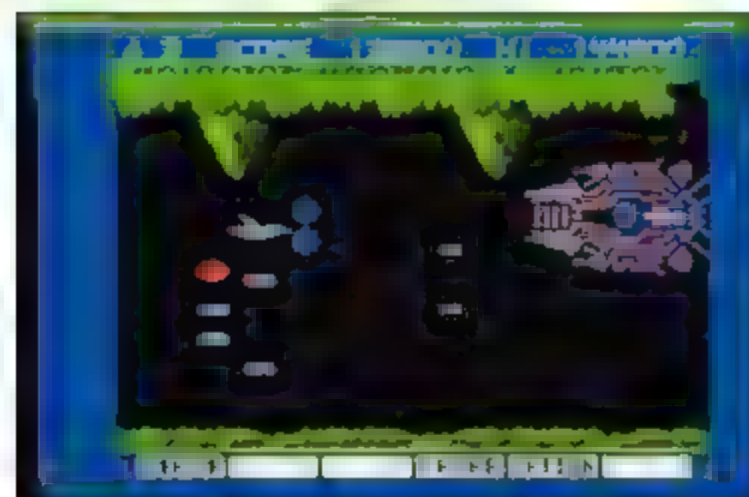
「完全移植不可能」は 常識であり大前提

PC-8801シリーズはスクロールが苦手なアクションゲームに弱い機種でした。完全な移植が不可能なことはわかっていましたから、さまざまな違いを覚悟のうえで購入しましたが、そこにはPC-8801なりの「グラディウス」がありました。アーケード版と比較するとオブションの個数が少なく、画面の動きも滑らかではありませんでした。しかし、地形もシンプルに一色で描かれていました。しかし、オブ

ションを配置して画面を制しつつ、奇怪な宇宙を冒険する……という「グラディウス」の本質はしっかり楽しめたのです。どの部分を再現し、どこを簡略化するか。アーケード版との違いのひとつひとつに、作り手の苦しみがにじみ出ているように思えました。誇るべきオリジナル要素もありました。音楽モード(※1)はそのひとつで、自由に楽曲を楽しむのです。アレンジされた名曲の数々が、PC-8801の金属製の外装を震わせて鳴り響くさまは、まるで小さなコンサートだったのです。



連射機能付きコントローラを使うとすごい連射に。写真は11連射の図



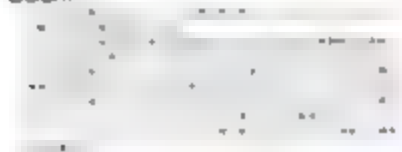
隠しボーナスや隠し1UPはファミコン版をベースに盛り込まれている

、画面上部の歪みはPC-8801FEと撮影機材の相性によるものです。

©Konami Digital Entertainment

※1 コントロールキーとMキーを同時押しで音楽モード。FM音源にアレンジされたPC-8801版ならではのBGMを楽しむ。

※2 ちなみにPC-8801でも同様のプログラミングを実現するユーザーが現れた。これらの改造が一般誌で記事になっていたのは当時のマイコン&パソコンがゲーム作りのオビであった時代ゆえのことだろう。もちろんユーザーレベルでの遊びであり、メーカー保証は効かないので自己責任だった。



『グラディウス』(1987年2月1日)
『沙羅曼蛇』(1988年10月)
『パロディウスだ!—神話からお笑いへ—』(1991年4月19日)
『グラディウスII GOFERの野望』(1992年2月7日)
『ネメシス'90改』(1993年11月12日)

X68000

当時、家庭用ハードへの完全移植が難しかった『グラディウス』。シャープのパソコンX68000において展開された『グラディウス』シリーズ移植の流れは、日本の移植ゲームの流れを象徴するものでした。

『グラディウス』の移植は、シャープのパソコンX68000において展開された『グラディウス』シリーズ移植の流れは、日本の移植ゲームの流れを象徴するものでした。

『グラディウス』のファーストインパクト

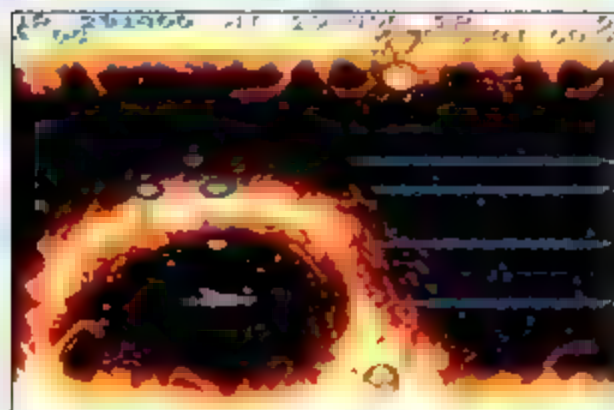
X68000の最初の話題は、「グラディウス」が無料で付属するというものでした。どんなパソコンなのか? 何ができるのか? 未知のパソコンへの疑問は尽きませんでした。アーケードそのままの画面が雄弁な答えとなっていました。ご存知のとおり、従来の『グラディウス』の家庭用移植においてはオプションを減らすなどダウングレードのアレンジが加えられました。X68000版はオリジナルに非常に近い形。X68000の「ゲーセンのゲームがそのまま遊べる移植ハード」という方向性は、この「グラディウス」こそが決定したのかもしれない。

X68000移植は燃える職人魂

「沙羅曼蛇」の移植などから「アーケード基板の雰囲気再現する」という趣向が生まれました。同作では、基板独特のメモリチェックやクロスハッチ(画面のゆがみをチェックするための格子模様)を再現、さらに「コインを投入する」行為(ボタンでクレジットを入れてからでないとゲームがスタートできない)が導入され、基板を買ったような雰囲気を楽しめました。



美しく高度な移植。オプションも4つ装着可能。初期のX68000はこれが無料でついていた



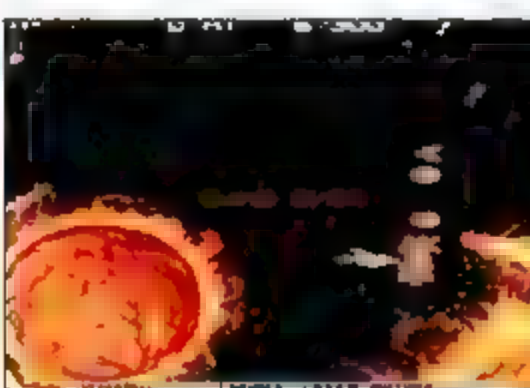
処理速度の低下はあるものの、アーケードそのままの美しいグラフィックが冴える



MIDIを増設してアレンジを聴ける環境にするのも冴えだ。後にCDも発売

い」が導入され、基板を買ったような雰囲気を楽しめました。『パロディウスだ!』の移植では、アーケード+αの移植が行われました。MIDI音源への対応です。MIDI音源とは、くだけて言えば「より生音に近い音色で音楽を奏でられる別売ユニット」。MIDI音源を買うことで、アーケード版にも入っていないアレンジBGMが楽しめるのですから実に豪華です。『グラディウスII』の移植では、MIDI音源対応に加え、海外版「VULCAN VENTURE」の内容も収録しています。海外版は仕様が異なっており、国内版にないコンティニューが可能となっているのです。移植度の高さから、「グラディウスII」はX68000の新たなキラリソフト

となりました。そしてX68000の「グラディウス」シリーズは「ネメシス'90改」で独自路線に突入します。MSX版「グラディウス2」を大幅にアレンジ&リメイクするという、移植の新たな試みが行われたのです。発売延期が繰り返される、音楽のアレンジが物語を醸すなど話題の多いタイトルでしたが、新たなX68000版「グラディウス」の可能性を見た人も少なくなかったのではないのでしょうか。



リファインされた画面が美しい。新たなアレンジを作ろうとする挑戦だ



「GAME OVER」表示に注目。X68版はプレイしていない時のデモも忠実再現されている

LCD

かつてKONAMIはLCDゲームのシリーズを展開していた。そのラインナップに登場した『ネメシス』は、小さな液晶画面の中にビッグコアやクリスタルといった“グラディウスの小宇宙”が詰め込まれていた。

『ネメシス』(1989年12月15日)

TEXT=前田 (パンダコネクション)

LCDで「ネメシス」？マジ？と驚いている読者の方も多いことと思う。これは筆者も発売当時は知らなかった。

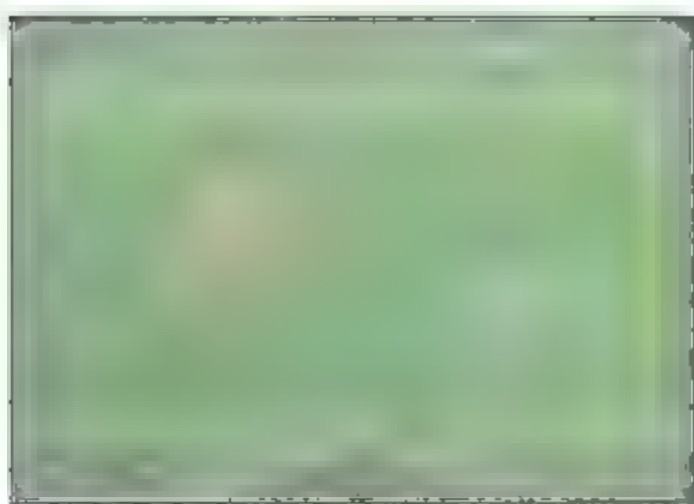
この小さな液晶の中に、どうやって「グラディウスっぽさ」を表現しているかは、下の写真や、説明書の画像をご覧いただきたい。ビッグコアの攻撃パターンや、天井から斜めに撃たれる弾筋などはなかなか美しく、レーザーがザコ敵を貫通する(ように見える)液晶パターンは特にグラフィックさが表現されていて完成度が高い。

では遊んでみると、スタートを押したところ、聞き覚えのあるクレジット音が鳴った。少し音痴だが、この無理矢理感を

楽しむのもLCDゲームの醍醐味。効果音ひとつから期待させてくれるとはやってくれる！

ゲーム中はザコ敵を逃さないよう撃ちながら進む必要があるのだが、かなり撃ちづらい出現パターンが多発する。ザコ敵を逃してしまうとフォースフィールド(画面左上に表示)が減少、5回まで耐えられるが6回目ではミスになる設定もなかなかグッド。しばらく進むとビッグコア(ビッグコアMK-II)が登場！

浮遊大陸から斜めに撃たれる攻撃が地味に難易度を上げている



外れて脱力なのだが流れる。そして2周目が始まるのだが、残念ながら難しくてこれ以上進



場し、より難易度が上がる。クリスタルは斜めに移動してくるため避けづらく、ザコ敵を撃ちたいときに壁となってしまうことがある。

このような流れで4面をクリアすると、「グラディウスII」のエンディング曲である「Farewell」が(やはりどこか音程が

DESTROY THE CORE!

攻撃を避けながらレーザーを当てているように見える素晴らしい画面

めなかった。説明書によると、8面まであるようだが……？

遊んでみると、グラディウスっぽさを表現しようと苦労したあとが見える、なかなかのナイスLCDゲームだった。これはぜひ入手したい……と思ったが、このLCD「ネメシス」の販売数は多くなかったため、これを今から入手するのは非常に厳しい。

余談になるが、このシリーズでは「魂斗罗」「けっきよく南極大冒険」「がんばれゴエモン」などが発売されているが、いずれも希少となっている。

ゲームボーイ

『ネメシス』(1990年2月23日)
 『ネメシスII』(1991年8月9日)
 『パロディウスだ!』(1991年4月5日)
 『コナミGBコレクションVOL.1』(1997年9月25日)
 『コナミGBコレクションVOL.3』(1998年2月19日)
 『コナミGBコレクションVOL.4』(1998年3月19日)

ゲームボーイという新たな地平線に、アーケードゲームの『グラディウス』が降り立った。スペックも容量も足りない携帯ゲーム機で、開発者が見せた「A Way Out of The Difficulty」(窮地を脱する道)に迫る。

TEXT=ジストリアス(フリーライター)

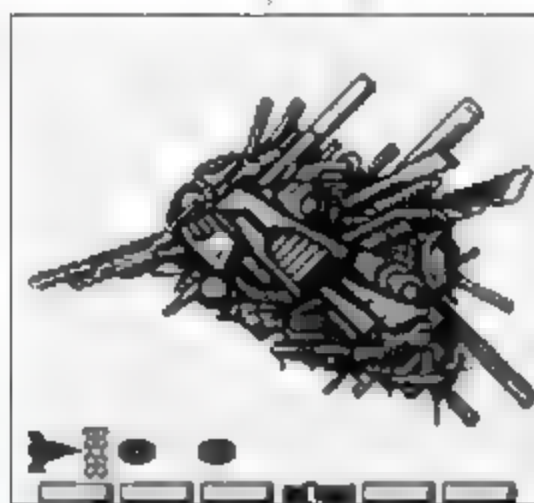
『ネメシス』

「ネメシス」というのは海外での「グラディウス」のタイトルである。本作の舞台が「惑星ネメシス」であり、それに合わせたとも考えられるが、ゲームシステムや世界観が同じである以上、素直に「グラディウス」を名乗らなかつたのはなぜだろう。本作は「グラディウス」を冠するのになさわしくないのか? 答えは否である。

それは、アーケードやファミコン、ましてやMSXで出た、どの「グラディウス」とも違っていた。今までは一風変わった、鋭角的なフォルムが印象的な自機ビックバイバーをはじめ、新たに立ち上がるオリジナルボスのカッコ良さ。見慣れたビックコアでさえ、本家のデザインをひと回り複雑にさせ、攻撃方法は変わらないのに、いつもより強そうに見える。デザインが、ドット絵が、今まで見てきたものとは一線を画している、まるでアメコミを初めて見たような衝撃に近かった。

また、本作のボス戦も異様だ。巨体がとにかく動くのだ。巨大な戦闘マシンが、生物兵器が、画面狭しと暴れ回る。容量の制

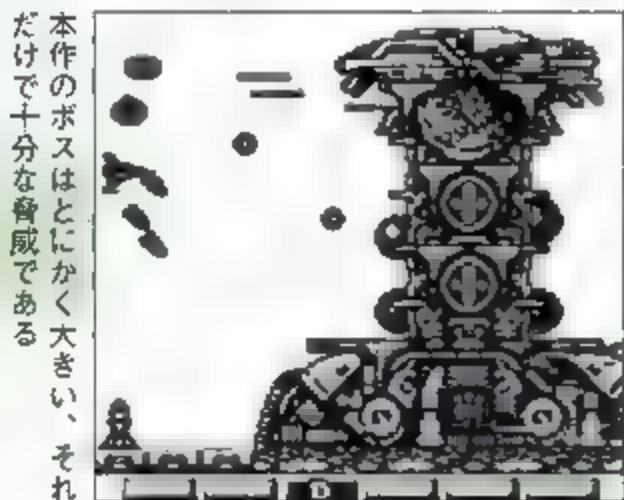
本家「グラディウス」ではあまり見ない、複雑なデザインが目玉を



約上、控えめな敵弾も、激しい体当たりとの連携で十分な脅威となり、本家にも負けない熱戦を生み出していた。

普通、シューティングというジャンルは、逃げ道を用意するため、画面全体を見やすくするために、敵キャラのサイズを抑えめにするものだが、本作はあえてその逆を、遠慮のない巨大化をやった。それは画面が小さい携帯ゲーム機の短所を逆手にとった、大胆な演出とバランス調整と言えるだろう。

そのせいか、本作はどのシリーズよりも敵のスケールが大きく感じられる。画面のどこにも安全地帯はないし、敵の巨体から逃げまどうシチュエーションも目立つ。ボスの圧倒的存在感、それはシューティングでは普段



本作のボスはとにかく大きい、それだけで十分な脅威である

気にならないはずの「たった一機の戦闘機で、敵主力兵器と渡り合う」という、理不尽さと恐怖を鮮明に描いていた。

ゆえに本作は「グラディウス」としては異質の、「ネメシス」という名を与えられたのではないだろうか。それは我々が知る「グラディウス」とはどこか違う、規格外の怪物を見るような、そんなワイルドな印象がある。

初代「グラディウス」が、かつて続編で「沙羅曼蛇」と名乗ったように、本作もまたシリーズからの脱却、躍進を試みたのかもしれない。ただの「グラディウス」では足りない、そんな本家さえも超えようとする反骨精神は、続編である「ネメシスII」に受け継がれ、さらなる形で昇華されるのであった。

『ネメシスII』

ゲーム開始直後、仲間の艦隊と共に旅立つビックバイバー。「グラディウス」では珍しいオーブニングデモを見ていると、突如背後からレーザー攻撃が沈む艦隊、迫り来る巨大なボス。そして焦燥感全開のBGMの中、パワーアップバーが表示される……って、これデモじゃないの? もうゲーム開始!?

あまりにも意表を突いたオーブニング。自機は初期装備のままボスを振り切り、命からがら洞窟へ逃げ込む。逃亡から始まる「ネメシスII」の物語はあまりに突然で、まるで一流のアクション映画のように、ユーザーに一切の疑問を与える暇もなく、怒涛の展開を繰り広げる。その主役を務めるのは、歴代最強の「ビックバイバー」だ。

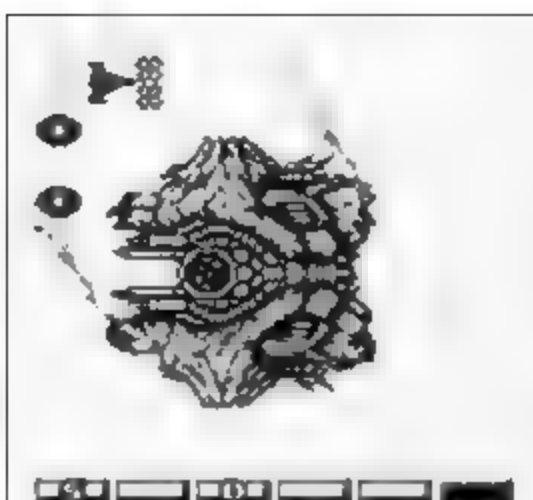
ここで掲げる歴代最強とは、別に性能が優れているわけではない。だが、敵に捕まったときはバーニアを全開にしてバリアを打ち破り、脱出ついでに敵拠点を撃破。宇宙で敵と交戦した後には大気圏突破を成功し、地上に降りた際にはそのまま敵基地へと殴り込みをかけるなど、かなりの戦果を上げている。



1面を通りかかる巨大な首なし像。古代文明の名残か、知るよしはない。

特筆すべき点は、今まで漠然と戦場を渡り歩いてきたビックパイパーとは違い、本作品では自発的な行動、主にパイロットの意思が感じられるところだろう。危機に立ち向かい、戦いの中で突破口を探る。ラストでは、オープニングで自分を追い回していた敵を逆に追いつめ、雪辱を果たすことに成功する。前代未聞の大活躍は、パイロットの闘志によって成されたのだ。

一見すると型破りな作品だが、実はシリーズの伝統である「すべてつながる場面展開」を徹底して守っているのが興味深い。今まではボスを倒した瞬間、壁や景色が崩れ去って宇宙空間へと戻っていたが、本作では敵の残骸を乗り越える、あるいは違う場所へ移動するなど、場面



ボスを倒し大気圏突破！敗者は炎に包まれ、塵も残さず燃え尽きる。

転換が明確に行われている。結果として最初から最後まで場面が途切れることなく、風景が連続しドラマとしては一貫性を持った、非常に見応えのあるものに仕上がっているのだ。

アレンジがあったとはいえ、原作の面影を残していた前作と違い、完全新作の道を選んだ本作。使用BGMでさえ、名曲ぞろいの旧作から一切使い回すことはなく、すべて新曲という気合の入りに具合。大胆なストーリー展開や演出は、後の「グラディウス外伝」や「グラディウスII」の作品のパワーは「グラディウス」の名に十分届き、あるいは追い抜いたかもしれない。

鬼気迫る勢いの「ネメシスII」。作品のパワーは「グラディウス」の名に十分届き、あるいは追い抜いたかもしれない。

また、他機種版と比較をすると、当時スペックでは上回っていたはずのファミコン版が、激しいチラ付きや処理落ちで、プレイレスボスを欠いていたのに対し、本作はテンポよく遊べる。完成度はこちらに軍配を上げたい。

そしてファミコン版では倫理

転換が明確に行われている。結果として最初から最後まで場面が途切れることなく、風景が連続しドラマとしては一貫性を持った、非常に見応えのあるものに仕上がっているのだ。

アレンジがあったとはいえ、原作の面影を残していた前作と違い、完全新作の道を選んだ本作。使用BGMでさえ、名曲ぞろいの旧作から一切使い回すことはなく、すべて新曲という気合の入りに具合。大胆なストーリー展開や演出は、後の「グラディウス外伝」や「グラディウスII」の作品のパワーは「グラディウス」の名に十分届き、あるいは追い抜いたかもしれない。



PCエンジン版でさえカットされたモアイ戦艦も健在



オリジナルボスは「沙羅曼蛇」のゴーレムの強化版！

観点からか、肌の露出を抑えた別のキャラに変えられていた「ちちびんたりカ」を、そのまま登場させたことも忘れられない。折り返しでのウイंकといった細かいしぐさから、スーパーファミコン版でさえカットされたセクシーな腰振りも再現。自薦ではなく原作への尊重を選び、ファンの期待に応えた。

総じて見ると「アーケード版の移植」という無理難題に、果敢に挑んだのが本作だと思う。そこには「ネメシス」から受け継いだ、本家の威厳に気圧されない力強さがある。誇張抜きで「アーケードゲームが手の上で遊べる」と言いたい一品だ。

【アドバイス】

ステージ1のボスにはかならず「弱点」があるから、そこをうまくうけさせてね。

あと、あのゆうめいな「かくしコマンド」とか「かくしステージ」なんてもあるかも。わたしには、わからなけれど、がんばってめつけてみてね。

こうは言うが、親密になると隠レコマンドを教えてくれるゾー（嘘）

本作は言わば総集編である。「ネメシス」は「VOL.1」に、「ネメシスII」は「VOL.3」に、「パイロティウス」は「VOL.4」に収録。「ネメシス」はそれぞれ「グラディウス」と改題しての収録だが、ゲーム内容に変化はない。かつて容量をフルに使いきっていた作品たちが、詰め合わせで同じハードに登場したこと、技術の進歩と時の流れの速さを感じた。

なお、同社の看板作品「ときめきメモリアル」より、デフォルメされた各ヒロインが作品の案内役として登場。キュートな外見とディープな解説とのギャップに、君もときめこう！

スーパーファミコン

ファミコン、パソコン、ゲームボーイなど、家庭用ハードにさまざまな展開をしてきた『グラディウス』。国民的大ヒットとなったファミコン。その後継機スーパーファミコンにおいて、シリーズが果たした役目とは？

TEXT=山本修作(編集部)

ファミコンとアーケードの間で

スーパーファミコンにおいて、KONAMIは6本のシューティングを発売している。『グラディウス』シリーズ4本に『アクスレイ』『ポゴゴツインビー』。6本という数字は、シューティングをスーパーファミコンで発売したメーカーでは最多だ。それだけ同社が当時、シューティングに注力していたことがわかる。

スーパーファミコンの発売前後、ゲーム雑誌では、まるでアーケードのように美麗なキャラクターが表示されていることを伝える記事を、よく見かけた。

それまでもPCエンジンやメガドライブなど、アーケード移植に恵まれたハードはあった。X68000のように実物と遜色なく移植できるハードも登場していた。シューティングの最先端はアーケードであった時代。新ハードのスーパーファミコンでは、どこまでアーケードのクオリティに迫れるのか？

そこに、絶好の評価対象となるソフトが発表された。1989年、アーケードでいろいろな意味で話題となっていた『グラディウスⅢ』。その移植である。

グラディウスⅢ

「ご存知のとおり、アーケード版『グラディウスⅢ』は稼働当時、評価が真つ二つに分かれたタイトルだ。

シリーズで最も難しい。あまりの難しさに挫折したプレイヤーが続出した。

その反面、ゲームセンターに通い詰め、リアル残機(財布の中身)と命運を賭けて闘い抜いたプレイヤーも大勢いた。

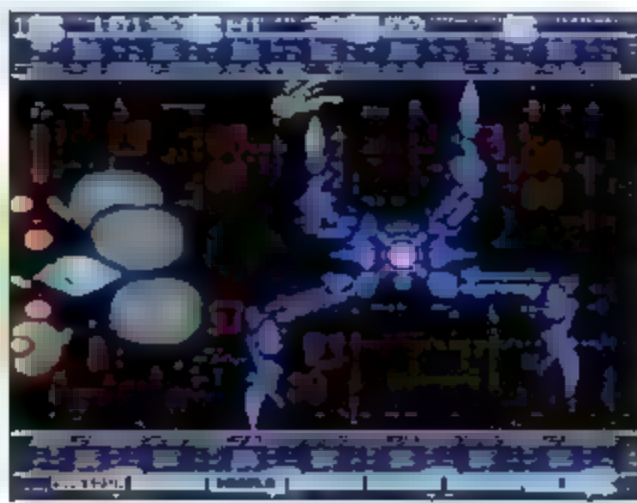
「撃つてはしくなくところになんで弾が？」「避けられると思ったら避けられない!?」「この装備ってどこが使いどころなの？」「当たり判定でかすぎ！」

開発者からの挑戦を真正面で受け止め、ビックバイパーの爆発音を轟かす。でも攻略の手を止めないゲーマーの意地。そこには「難しさを克服する」という、ゲームの楽しさの原点があった。

少しでも前進できれば、その分、達成感も大きい。徹底されて難しく研ぎ澄まされた難しさは芸術的にも見えて、アーケード版『グラディウスⅢ』を最高傑作と呼ぶ声も多い。

しかし当然ながら、超絶難度についていけないプレイヤーも大勢いた。

武器も使いやすくなり、装備の選択も楽しくなった『グラディウスⅢ』



たとえば車の運転が好きなら、皆がレーサーになりたいわけじゃない。お気に入りの車に乗って、好きな音楽をかけて、きれいな景色を眺めに、できれば渋滞していない走りやすい道を軽快にドライブしたい。

それはゲームも、そして『グラディウス』も同じだった。格好いいパワーアップをするビックバイパーを操作して、軽快なゲーム音楽を聴きながら、美麗な宇宙世界を堪能しつつ、悪いやつらを一掃しながら突き進む爽快感を味わいたい。でも『グラディウスⅢ』は難しい……。そこに現れたのが、スーパーファミコン版『グラディウスⅢ』だった。

スーパーファミコンはファミコンの後継機。ユーザーもファミコンユーザーが移ってくる。ファミコン向けに「遊びやすい易しいアレンジ移植」をしてきたから当然、『グラディウスⅢ』も同じユーザー層に向けて易しいアレンジ移植となった。

アーケードよりも難易度は大幅に低下。自機の装備は使い勝手が向上した。すでに当時アーケードで稼働中の『パロディウス』で好評だったオートパワーアップも搭載し、カプセルを回収していけば勝手に自機がパワーアップし、敵を倒す爽快感が手軽に味わえる。

難易度を最も易しく下げれば、そしてフルパワーアップの裏技(※1)を使えば、ファミコンで出ていた前作『グラディウスⅡ』より簡単かもしれない。

こうしてスーパーファミコン版『グラディウスⅢ』は、ファミコンから『グラディウス』に入門した世代と、そしてアーケード版に挫折したプレイヤーに、受け入れられた。

アーケード版の発売から1年。マニア向けのゲームはアーケードで出し、易しいゲームは家庭用で出す。差別化を図ることで、シューティングに入門するハードルを下げていたのだ。

『パロディウスだ!』

家庭用ゲーム機がアーケードに迫る表現力を手に入れたことで、アーケードゲームの家庭用移植は、アーケード寄り(マニア向け)にするか、家庭用寄り(万人向け)にするかを問われることになった。ファミコン時代であれば「ファミコンの性能なら仕方ない」で済まされたことが、「再現できそうなのになぜやらない?」と言われるようになった。

そんな中、「パロディウスだ!」のスーパーファミコンへの移植では、これを共存させている。アーケード版の完全移植



アレンジ移植路線から完全移植路線へと近づいた『パロディウスだ!』

を目指しつつ、アーケードで難度を上げていたルーレットカプセル(※2)をゲーム中に出すか出さないか、ON/OFFの切り替え機能をつけたのだ。このルーレット、アーケード版で難易度を引き上げていた要因でもあったために、ゲーム中にあるのとならないのでは難易度も大きく変わる。

加えて、アーケードよりも操作性が向上した。スーパーファミコンはボタンがABXYLRと6つのボタンがあるため、アーケードではミサイルボタンと一緒に割り振られていたベルパワー(※3)を別のボタンに振り、キープできるようにした。ゲーム自体はアーケードに近づけ、ユーザー側が「アーケード寄り」で遊ぶか、家庭用寄りで遊ぶか」を選択させる手段をとったと言える。



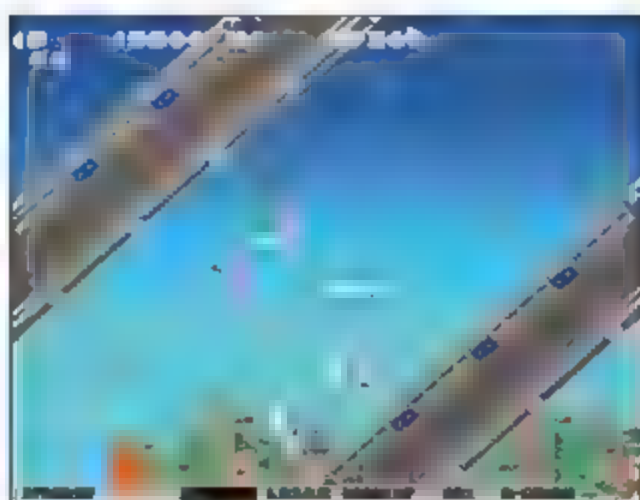
追加されたOMAKE!モードはスコアアタックの楽しさを教えてくれる

『極上パロディウス』

アーケード移植として遊ぶか、家庭用ゲームとして遊ぶか。それをユーザーに選択させる方法をとった『パロディウスだ!』に続き、「極上パロディウス」ではスーパーファミコン版だけの追加キャラクター3名が、その役割を担っていた。

ゴエモン、ドラキュラくん、ウバの3キャラクターが、ゲームバランスを破壊しかなない強力キャラとして登場したのだ。

ゴエモンのパワーアップは、歴代『グラディウス』シリーズに登場した装備の、最強最適なもの組み合わせとなっている。

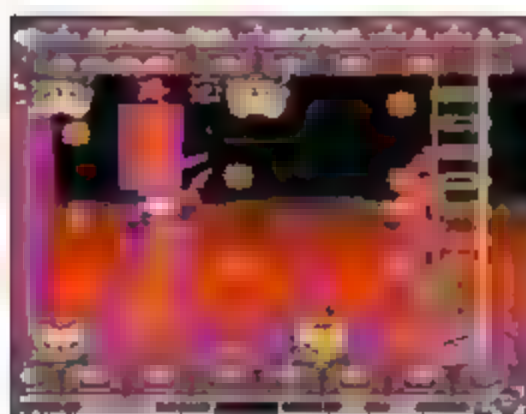


追加キャラクター3名が強すぎる『極上パロディウス』。写真はウバ

ドラキュラくんは同社の「アクスレイ」の装備をモチーフに、地形や出現方向に関係なく敵を撃墜できる、死角のない全方位に向けた攻撃が可能。

ウバは扇状に広範囲に広がるショットと、前方に集中して攻撃するショット。どちらも連射力も弾数も、全キャラクター中最強。ただし、身を守るバリアを持っておらず、代わりに画面内の全ザコ敵を一掃できるメガクラッシュが、緊急回避的に使用できる(まるで縦スクロールシューティングだ)。

アーケードのプレイ感覚を重視したい人は既存のキャラクターを使用すればよく、腕前に自信がない人やクリアさえできればいいという人は強力な新キャラクターを使用すればいい。ユーザーにそれを選択させる、これもまた優れた移植例だった。

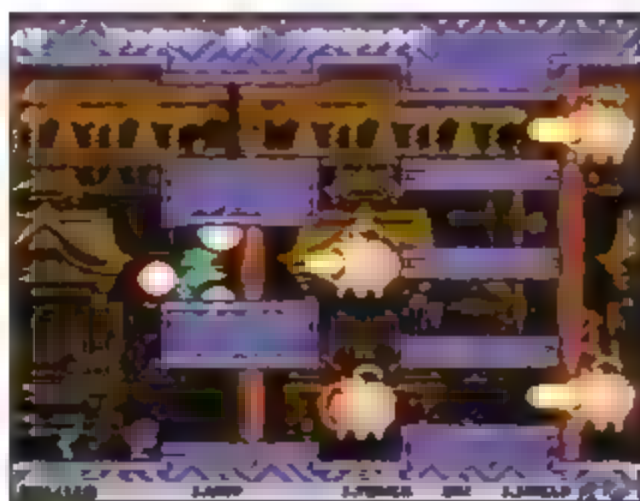


ドラキュラくんは敵を狙わずとも追尾弾が勝手に敵を倒してくれる

実況おしゃべり 『パロディウス』

完全オリジナル新作「実況おしゃべりパロディウス」では、究極の禁じ手「セーブ&ロード」機能が実装された。安全な場所ですべてのミス、ミスしたらロードしてやり直せる。装備もミスする前の状態に戻る親切設計。

初心者には配慮してここまでしなければならなかったのはなぜか? シューティング人口の低下が懸念されていたからこそ、入門用シューティングが必要だったのだ。この初心者育成という方向性は、ゲームボーイアドバンスやWiiにおいても受け継がれていくことになる。



難所でミスしても何度でもやり直せる「実況おしゃべりパロディウス」

※2 ルーレットカプセル パワ アップカプセルのうちの一部が「ルーレットカプセル」となり 取るとパワ アップメータ ガルーレットのように回り、パワ アップボタンを押すまでとまらない。運悪く「?」のゲージに止まると パワ アップがすべて失われてしまう。

※3 ベルパワー ゲーム中にベルを取得すると、ヘルの色に応じて特殊攻撃が発動する。その中には 取得してから任意のタイミングでミサイルボタンを押すことで発動するものがある。

PCエンジン

8～16bit機の中では最後発。各ハードへの移植を終えたあとだからこそ生まれた、初心者への思いやり。「気軽に『グラディウス』に触れてみてくれ」という立ち位置が、PCエンジン版だったのではないかな。

『グラディウス』(1991年11月15日)

『沙羅曼蛇』(1991年12月6日)

『パロディウスだ!』(1992年2月21日)

『グラディウスII GOFERの野望』(1992年12月18日)

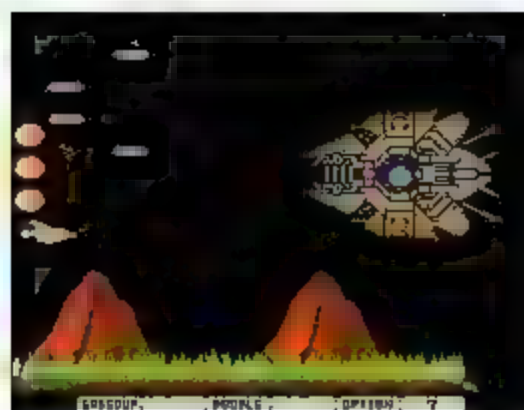
TEXT=山本悠作(編集部)

優しい『グラディウス』

90年末。愛読していたゲーム誌に記事が載った。「コナミ、『グラディウス』でPCエンジンに参入」。ファミコンで何周も遊んだ『グラディウス』が、アーケードのクオリティ(実際にはちよつと違った)でPCエンジンにやってくるという。オプションが4つ付く。バリアのグラフィックも大きい。レーザーも長い。期待が高まった。アーケードで『グラディウス』で鳴らした人々には、それは当たり前のことだったが、ファミコンで初めて『グラディウス』を遊んだ世代にとっては、PCエンジン版発売の報は、待ちに待ったアーケード忠実移植に「見えた」のだ。

結果的にはアーケードに見た目は似ていても、完全再現した移植とは言えなかった。当然アーケード出身のプレイヤーからは不評も多かった。でも満足したユーザーは確かにいた。ファミコン止まりだった僕らがアーケードに近づけたのだから。

続く『沙羅曼蛇』も、アーケード版を知るプレイヤーから不評の声が上がった。ミスしたときに『グラディウス』方式で手



「グラディウス」はMSX版と同様にデモと骨ステージと隠しステージを追加

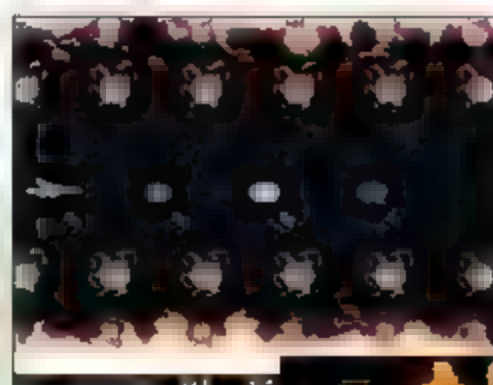
前のシーンに戻されて再スタート。これが問題だった。確かに原作と違いすぎる。でも、アイテムパワーアップなので、ある意味『グラディウス』よりも復活パターンを組みやすくなったのではないかな。シューティングが苦手でも、少し練習すればエンディングに届くさじ加減が嬉しい。何よりアーケード版よりも敵の動きのアルゴリズムが練り込まれた感がある。それを特に感じるのが3面で、中盤で一斉に火炎弾が吹き上がるのだが、これをオブションを伸ばし、ミサイルで一気に迎撃するのが楽しい。ボスも耐久力が上がったように「戦う」楽しさが磨かれた移植であったと思う。

だが、まだまだこれからだ。『グラディウス』と『沙羅曼蛇』のパッケージには「パロディウスだ!」の発売を告知するチラシ

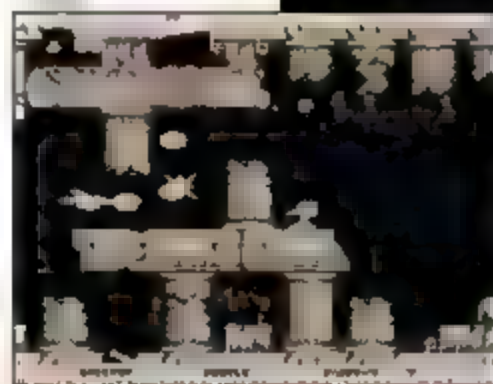
シが入っていたのだから。雑誌の情報では、「パロディウスだ!」はPCエンジン初の8メガHロカードになるという。定価は9800円。やや高めの価格設定さえ、コナミの本気の裏返しに見えた。しかし、内容は後のスーパーファミコン版「パロ」に負けてしまうものだった。特に、ゲームの中でも特に迫力のあるモアイ戦艦のステージがカットされているのは、ファミコンでさえ再現していたのに落胆。さすがに残念だった。

その無念はKONAMIも同じだったのかもしれない。KONAMIのHロカードタイトルは「パロディウスだ!」で終わ

り、「グラディウスII」は大容量を誇るスーパーCD-ROM2でのリリースとなる。そのデキは、超絶完成度と噂に聞くX68000版に並ぶものだった(そもそも開発自体がX68000版をソースにしているそう)。さて、以上の全4作に共通していたのは、アーケード、MSX、X68000よりも「易しい」ということだ。特にこれは「グラディウスII」に顕著で、難易度をEASYに設定すると、歴代の「グラディウスII」移植の中で一番易しい。PCエンジンでのシリーズ展開は、常にシューティング層の新規開拓にあつたのだろう。



「パロディウスだ!」のオマケモードには没になったはずのモアイ戦艦が小さく登場



敵配置が大きく変更された「沙羅曼蛇」。タイトルとデモには新曲も追加された。これがイ

「グラディウスII」は神殿ステージが追加。MSX版「グラディウスII」の古代惑星のオマージュか?

「グラディウス」6000円(税別)、「沙羅曼蛇」6000円(税別)、「パロディウスだ!」8000円(税別)、「グラディウスII GOFERの野望」8000円(税別)

PlayStation Store & CHUNDOON
アーカイブス配信タイトル

「グラディウス」6000円(税別)、「沙羅曼蛇」6000円(税別)、「パロディウスだ!」8000円(税別)、「グラディウスII GOFERの野望」8000円(税別)

プレイステーション

『極上パロディウスだ! DELUXE PACK』(1994年12月3日)
 『グラディウス DELUXE PACK』(1996年3月29日)
 『セクシーパロディウス』(1996年11月1日)
 『グラディウス DELUXE PACK』(1996年3月29日)
 『実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜』(1996年12月20日)
 『グラディウス外伝』(1997年8月28日)

ファミコンやMSXが築いた、ハードのダウングレードゆえの家庭用アレンジ移植。その技術と発想力を引き継いだ異色作が、プレイステーションの『グラディウス外伝』だ。その真価は2人プレイにある!

TEXT=CHIEF(会社員)

『グラディウス外伝』を 「外伝的」に遊ぼう

シリーズ最高傑作は決められないが、人に薦めるのなら迷わず『グラディウス外伝』を選ぶ。難易度を下げてパワーアップゲージをカスタマイズすれば初心者でも遊べるとか、腕前が上がってくると高速エリアボスの背面からの撃破や高次周HARD E.S.T.のネオビッグコア戦が熱いなど広い層に対応できるというだけでなく『グラディウス外伝』は2人同時プレイがシリーズ屈指の面白さだからだ。

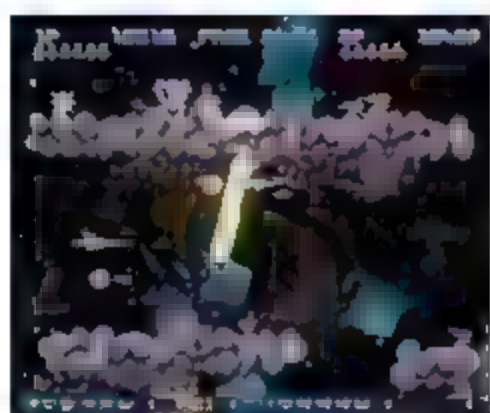
1人プレイとの違いとして、2人プレイではオブションは2機で4つまでとなっており、画面内にオブションが4つある状態で装備しようとする、なんと相方から1個奪ってしまうのだ。『グラディウス外伝』は歴代シリーズの中でも特にカプセルが多く出現するので、自然とオブションの争奪戦が始まり、さらにミスすればオブションは消滅するので、相方のオブションを全部奪った直後にミスするとブーイングを奏しめるぞ。

また1人プレイではミスするとある程度手前のシーンから再スタートになるのだが、2人プレイではミスしたその場ですぐ

に復帰でき、攻撃力も1人より2人のほうが強い。難しいエリアでも無理矢理突破できるので安心して遊べる。逆に2人プレイだとパニックになる場面もあり、むしろそちらの楽しみ方がお薦めだ。

本当の敵は相方だ!

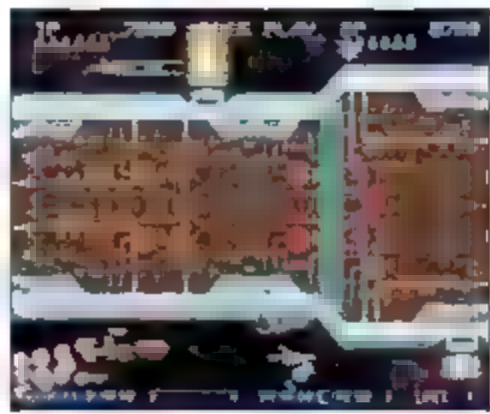
4面に登場するレーザーモアイは破壊すると頭部が転がったり落下する。1人プレイでは演出として目を楽しませてくれるが、2人プレイでは一転して凶悪だ。油断していると相方が破壊したモアイの頭部が降ってくるし、目からレーザーを照射しながらゴロツと転がってきて一瞬でなぎ払われたり、なんてことも茶飯事だ。また7面はブラックホールの影響で破壊された地形や敵弾が後方へ加速しながら飛んでいく。この演出はシリ



1Pの破壊したモアイがレーザーを照射しながら転がって2Pを一刀両断!



1Pが地形の根元を崩し画面左にいる2Pを追いつめる! もはや対戦です



高速スクロール地帯で分かれ道に突入。がんばればギリギリ抜けられる!

ーズ屈指であり1人でも十分バニク感があるのだが、2人だと相方が崩した地形の塊が不意に飛んでくるし、2周目以降では敵を破壊した際の打ち返し弾がブラックホールの影響で弧を描いて降り注ぐので、一定時間完全に無敵となるリミットというバリアを使って画面内を破壊しつつし打ち返し弾を盛大に発生させれば、やはり相方からのブーイングを奏しめるぞ(ただこのステージはPS2では処理落ちしてしまうのが残念。ちなみにPS3だと問題なく動く)。さらに8面のボスラッシュでは1人プレイで構築したバターンは当然使えないわけで、3機で襲ってくるトリプルコアや2周目以降出現する隠しボスのヘブンズゲートとアドリブで対峙する恐怖感がたまらない。ちなみに破壊した部位によって攻撃が変化するデスダブルをデス1機

だけ破壊するとかかなり嫌な攻撃をしてくるのだが、わざとそうして自分は逃げるに徹し、攻撃を相方に任せるのもオススメだ。そして2人プレイで一番盛り上がるのはやはり最終ステージの高速スクロールエリアだろう。高速スクロールというただでさえ焦る状況でシャッターは閉まるわ後方から敵機がミサイル撃ってくるわで2人の呼吸なんて合うはずもなく、気がつけば分かれ道で別々の道へ突入。お互いに「バカヤロー」と叫びながら同時に圧死するさまは当人だけでなく周りで順番を待っているギャラリーも全員爆笑必至だ。

ひとりで遊んでも初心者から熟練者まで実力を問わず楽しめるのだが、知人と集まってバカ騒ぎしながら遊べる本作は、万人にお薦めできる素晴らしい接待ゲームでもあるのだ。

移植 複製 盗作

●PSP『グラディウスPORTABLE』※PSP版は1人プレイ専用。

ゲームボーイアドバンス

ゲームボーイアドバンスに登場した『グラディウス』は一本だけ。しかし、マニアから初心者までを受け止める脅威の間口の広さを誇る。シリーズ17年の歴史(発売当時)を一カ月でマスターできる、グラディウス学習帳。

『グラディウス ジェネレーション』(2002年1月17日)

TEXT=山本悠作(編集部)

グラディウス世代

まず、タイトルが素晴らしい。
「グラディウスジェネレーション」である。日本語訳すると「グラディウス世代」。

「グラディウス」好きのゲーム仲間が近くにいる人は「グラジエネ」ってどう思う? と尋ねてみよう。きっと「あれはねー(苦笑)」という反応を返すハズ。この(苦笑)がポイントだ。本作はマニアであるほど憎めない存在なのだ。「グラディウス」を遊んで育ったグラディウス世代が経験してきたあらゆるグラディウスらしさとエッセンスが凝縮されている。シリーズのファンならまず空中戦で「初代2面みたいな音楽だな(笑)」。1



どこかで見たことのあるギミックが満載。背景がやたら凝っているのもポイント高し

面の序盤で「グラディウス2」みたいだ(笑)。3面の人工銀河を見て「グラディウスII」と「グラディウスIII」の1面が混ざってるよ(笑)。5面モアイのボスを見て「コナミワイワイワールド」か、いや、「モアイくん」か!? (笑)と抱腹絶倒する。語尾に(笑)が続いたが、遊ぶと歴代作品に似たシーンが満載でニヤニヤ笑いが止まらない。外に持ち歩いて遊ぶときは気をつけよう。

これらのオマージュは新しく「グラディウス」に入門する若い世代に「グラディウス」らしさを知ってもらうために向けられたものでもある。ゲームボーイアドバンスのメインユーザー層は、グラディウス世代よりもむしろポケモン世代。シューティングに触れたことさえない少年少女だ。

だから、「グラディウス」の基礎を学べる機能が充実している。まず、難易度をEASYにしてみよう。すると敵弾が飛んでこない。ボス戦を除けば画面内に2〜3発程度である。「敵を狙って撃つ」という、算数で言えば「たし算」レベルのトレーニングだ。

次に、「グラディウス」初心者の最初の壁は、ミスして全部



ボスのコア(弱点)は黒い機の攻撃がヒットすると瞬きをする! わかりやすさ重視?

の装備をはがされた再スタート時にどう戦うか、いわゆる「復活パターン」の構築だ。たいていの初心者はここでつまづくのだが、本作ではゲームオーバーになると、攻略法が見れます。の表示が。なんと装備を全部はがされた状態からの復活パターンを、全ステージ全復活ポイントで解説してくれる。だから覚えよう。算数で言えば「九九」のドリル。これで君もグラディウス小学校の二年生に進級だ。さらにNORMAL以上のレベルで573000点以上を取ると、全復活ポイントからの復活パターンを練習できるチャレンジモードA(1周目)が遊べるようになり、これをクリアするとチャレンジモードB(2周目)が現れ、さらにこれをクリ



「グラディウス」の基本である復活パターンを全復活箇所練習できるモードを搭載

アするとマニアも絶望する「ファイナルミッション」が登場。たった60秒のステージだが、画面を覆う弾幕を「切り返し」(敵の弾を自機に引きつけてから避ける)だけでクリアしろ、というムチャな内容に(笑)だ。絵も美しい。携帯機は外でも遊ぶし、音より絵だろー! と言わんばかりの凝りようだ。そのせいかステージBGMは旧ゲームボーイ風な音色に……。ステージ構成から敵の攻撃に至るまで、寸分の隙もなく歴代シリーズのオマージュが詰め込まれているから、マニアには新鮮味より懐かしさが勝るかもしれないが、本作はシリーズのお約束を覆した「グラディウス外伝」とは真逆にある名作だ。シリーズ入門用にぜひどうぞ。



グラディウス リバース
『GRADIUS ReBirth』(2008年9月2日)

Wii

長年愛されてきたシリーズだが、ファン以外の新規ユーザーは『グラディウス』を楽しめるのか？ 本作なら確実に楽しめる。『グラディウス』らしさと豊富なスパイスが美味しいグラディウス定食はいかが？

TEXT=ジストリアス(フリーライター)

ウチユウガ ダレニテモ
ヤツテクル

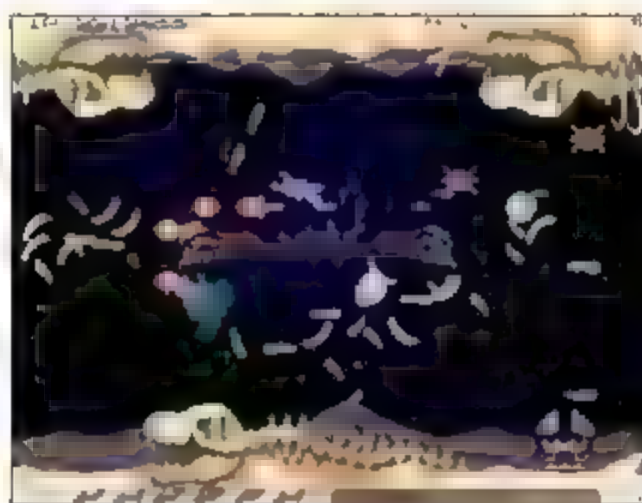
さあさあお客さん！ 1000円ポッキリで「グラディウス」が遊べちゃうよ！ オールドファン感涙のMSXネタに歴代シリーズからマニアックなBGMチヨイス、さらにはネット対応のスコアランキングまで付いてお買い得だあ！

そんな景気の良い売り文句が聞こえてきそうな本作は、ひと言で言えば「1000円で遊べるグラディウス」である。ダウンロード専売のWiiウェアとして登場した本作は低価格ソフトではあるが、隠し要素あり、スコアアタックあり、ほど良い難易度で歯応えあり、高次周によるエンドレスプレイありと。「グラディウス」らしさはもちろん、反復して遊べる要素が用意されており、1000円という値段で考えた場合、出し惜しみは一切見られず、まさに「グラディウス定食」。「飯おかわり自由」とでも言うべき、定番メニューを彷彿とさせる。

ただ、人の味覚……もとい腕前もまちまちで、アーケードで鳴らした歴代のベテランパイロットから、「グラディウス」を遊んだことのない新兵もいるだ

ろう。そこで本作は5段階の難易度を用意。ノーマル以上では高次周への突入に撃ち返しの発生など、今までどおりの「グラディウス」が楽しめるが、一番易しい「VERY EASY」では、聞いて驚け、敵が弾を撃たない！

「新兵！ 戦場では敵はすべて撃て、だ！ まずは的当てから始めてみるんだな！」
そんな鬼軍曹の機が聞こえてくるような、驚異の発想である。出てくるザコキャラは弾を撃たず、まさに射撃訓練状態。とはいえ、地上などの砲台には地表にぶつかからないよう接近する、動く敵を追って狙い撃つなど、基本的な動きを習得することができる。シリーズ未経験者だけ

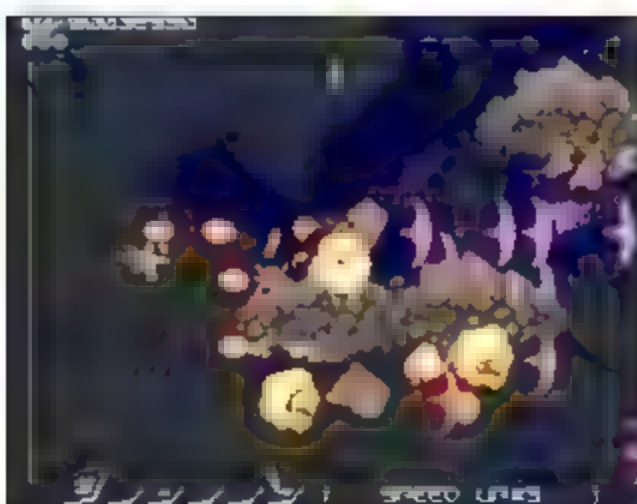


2周目よりも先に、撃ち返しの先礼を浴びせる、地獄の骨スノーゾ

でなく、シューティング初心者にも薦めたい内容だ。

もっとも、ザコが弾を撃たないだけで、ボスキャラはちゃんと攻撃をしてくるし、何より、シリーズ恒例のザブラッシュや耐久力の高い中型ザコの突進、それに2面の増殖細胞や、4面のシヨットで破裂する骨など、「敵が弾を撃たない」だけでは簡単にならないのが面白い。「グラディウス」の根本的な攻略法が単に「弾を避ける」ではなく、「ギミックを理解し、その場に合わせた立ち回りを覚える」ということの証明にも思える。

また、本作に収録された「HOW TO PLAY」も重要だ。そこには「敵編隊や、赤い敵を倒すと



3周目で解禁されるE装備は何が見覚えあるウエーノが便利だら

パワーアップカプセルを落とし、まず」といった基本ルールから、「二方向などに飛ぶ弾は、動き回ると逆に危険です」といった、上級者の持つテクニックまでフォロー。まさに「グラディウス」の教科書と呼べる内容だ。

慣れ親しんだプレイヤーにはいつもと変わらぬ「グラディウス」を。まったくの初心者には始めの一步を丁寧にサポートしてくれる本作。多くのシリーズ作品を前に、どの「グラディウス」をやるのか迷っているあなた。本作「GRADIUS ReBirth」を注文してみたいかがだろうか？ 「グラディウス」という、伝統料理の魅力にハマるはずだ。



周回クリアまでのヴェノムとの最才(達)も見もの。そしてメタネタ



『オトメディウスG(ゴージャス)』(2008年11月20日)
『オトメディウスX(エクセレント!)』(2011年4月21日)

Xbox 360

『グラディウス』『パロディウス』を経て、アーケードから始動した『オトメディウス』。華やかな外見の裏には、シューティング未体験者を呼び込もうとする切実な試みが見える。その姿勢は Xbox 360 に移っても健在だ。

TEXT=小川哲弥(ノトーリアス)

新シリーズ 『オトメディウス』

「KONAMI様「乱心」としか思えなかった「オトメディウス」ですが、実に理にかなったタイトルです。

まず、水と油とも見られる、自機の少女化は、そもそも「パロディウス」で、そっち方面は開発済み。それも国民的アニメとなった「ケロロ軍曹」の吉崎観音先生のデザインです。

パワーアップシステムは「グラディウス」方式ながらも、カードによるデータの蓄積やキャラ育成、女の子キャラの活用などで「グラディウス」の面白さに触れやすくしてありました。

オンラインによるハイスコア集計は、古き良き時代のハイスコア集計を追体験できます。1プレイで3ステージを遊ぶ構成は、シューティングでは画期的です。開始直後に数秒で一機失ったとしても自己責任なシューティングにおいて、難しさではなくステージ数でプレイ時間をコントロールしているのは、新参者にとっては安心です。

緊急回避に使えるボム「バースト」が搭載されたのも、新参者やシューティングを離れていった人を呼び入れる姿勢でしょう。

オトメディウスG

そんな「オトメディウス」を Xbox 360 に移植した作品が、「オトメディウスG(ゴージャス)」。

アーケード版の要素をほぼ網羅した「オリジナルモード」に加えて、「オトメディウスG」からの新要素である「ゴージャスモード」を追加。「ゴージャスモード」では、ステージを選択するのではなく、6ステージを周回する仕様になり(一部モードを除く)、新たなステージも2ステージ追加されていました。アーケード版に搭載されたボム「バースト」が、このモードでは使用できないのも特徴です。



「オトメディウスG」の「オリジナルモード」にも搭載された「バースト」。

いのも特徴です。

もちろん、Xbox LIVE にもいろいろ対応してました。ダウンロードコンテンツとしては、追加ステージとともにアーケード版には登場しなかったオリジナルキャラクターとなるエスメラルダとポニーが登場。ちなみに、ポニーの声優さん選考には、「ネイティブっぽく英語がしゃべれる」という部分が重視されて後藤邑子さんが選ばれています。

Xbox LIVE 関連のコンテンツとしてピックアップしたのは、「マルチモード」です。ホストとなるプレイヤーが、周回数や難易度を決めてルームを作り、参加者を募って協力プレイでステージを進むのが目的のモードです。

ひとりですとイッくにハイスコアを目指すことが多いシューティングにしては暴挙のようなモードではありますが、これが不思議と絶妙な面白さを醸し出し……というか「お姫様プレイ(特定の人を守りながら進めるプレイ)」のようにプレイヤーが面白さを見つけ出し、つい先日までプレイできる環境にありました(「オトメディウスX」では2011年現在プレイ可能)。この面白さについては、開

後に姿を消してしまうエモン・5。ライディングバイパーにヘンな乗り方してるから……



発スタッフでも全部が全部理解できていないと語っているほどでしたから、まさにプレイヤー発信の「面白さ」です。

アーケード版が古き良き時代の「ハイスコア競争」、そして移植作が「オンライン対応での協力プレイ」ときているのだから、狙ってかどうかはともかく、過去と現在のシューティングのいいところどりができているとすれば、大したものでしょう。それだけ懐の深いゲームであったということです。

アーケード版から登場したウェポンカード。「オトメデウスX」ではステータス中に獲得すると画面左上にマークが表示される。自機の強化も健在



『オトメデウスX』

シューティングにおいて、「難易度」が、面白さを計る重要なポジションにあることは間違いないでしょう。ただし、ほかのジャンル、例えばRPGなら「一度も全滅せずにボスを倒した」としても、「簡単すぎる」というよりは「バランスが甘い」と評されます。「簡単すぎてつまらない」と評価されがちなジャンルは、シューティングがアクシオンくらいでしょう。

ここで問題なのが、「簡単」という言葉に「自分にとって」という前提があることを忘れがちなことです。

シリーズ完全新作「オトメデウスX」は、発売直後から「簡単すぎる」と評されました。「敵の弾が飛んでこない」「当たり判定が小さすぎる」「ボスが柔すぎて瞬殺できる」そのとおりです。この内容では期待を裏切ったと評価されても仕方がありません。

でも「簡単すぎる」というのは、ある一定のレベルにいるからこそ言えることと思うのです。「オトメデウス」シリーズは、一貫して「初心者」を意識しています。「オトメデウス」で

は、アーケードにありがちな「一見さんお断り感」を払拭しようとステータス選択や吉崎キャラクターを投入しました。

「オトメデウスG」では、キャラクター性の演出での向上やオンライン協力プレイに新しい発見もありました。

そして「オトメデウスX」は、究極的に初心者獲得に目を向けています。それはもう「バリアの張り替えとかオブションの置き方どころかパワーアップさえ知らない人」に向けてです。

画面全体を明るく賑やかにしたのも、初心者への呼び込みでしょう。ただし、背景から敵の攻撃まで繊細にリアルに描きすぎて敵の攻撃が前作より見づらい、という弊害も起きてしまいました。……

初心者向けだからこそ、シューティングに触ったことがなかったプレイヤーから少しでも先を歩いている「先輩」たちには、「簡単すぎる」ではなく、「なんで難しくできないんだ」と評してほしかった。言葉遊びと言われたらそれまでですが……

現在（2011年11月）の「オトメデウスX」は、修正パッチが配信され、難易度が上がっています。私のような中級者によろやく上がったばかりの

者には歯応えのある難易度です。個人的印象にはなりませんが、敵弾はスピードアップして弾数も増加。自機の当たり判定もフォースフィールド展開時は如実に大きくなり、バリアの張り替えも適度に要求されるようにはなりました。敵弾が増えたために、ステータス上で間の空いていたシーンが減りました。ボスの耐久力も硬くなっています。

「簡単すぎる」とともに問題だった「処理落ち」も緩和され、よろやく「オトメデウスX」がめざした本来の姿に近づいたのではないのでしょうか。

もっと早く修正パッチが配信されていればと残念で仕方ありません。

最後に、奇しくも「オトメデウスX」同様に、難易度がらみでパッチが当てられた作品があります。それは、「キャサリン」。こちらも、難易度＋システムの的な問題を抱えてのパッチでしたが、こちらは「難しすぎるから」という理由でした。システムまわりを取っ払っての比較とすれば、「簡単すぎる」と「難しすぎる」。シューティングとパズル……、ジャンルの性質の違いなのか、それとも間口の差からくるものなのか？ 興味深い現象であると思います。

番外編 メガドライブ

『ロケットナイトアドベンチャーズ』(1993年8月6日)

KONAMI あるところに『グラディウス』あり……ではなく、残念ながらメガドライブには『グラディウス』シリーズがない。ないけど、でもこんなのがありましたよ!

TEXT=藤井ファール(武蔵野プロ)

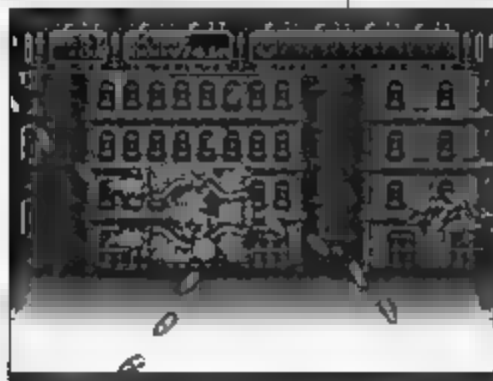
あれはテトラン!
テトランじゃないか!
KONAMI初のメガドライブオリジナル作品「ロケットナイトアドベンチャーズ」の5面前半、飛行するスパークスターを後方から追ってくるこのメカの動きには見覚えがある! 対空射撃はしてこないがダッカーを彷彿させるこいつの遮蔽板を破壊すると脚部を捨てて飛行形態となり、さらに触手を出してテトラン形態で攻撃してくる。さすがといえさすががこのメカは唯一メガドライブで「グラ

ディウス」を感じさせてくれる貴重なメカなのだ。ただ悲しいかな、こちらが知っている動きなのではないか? は弱い。弱いがゆえに逆関節二足歩行でガシヨガシヨ歩きながらレーザーをヒョッホイする姿が愛しい。本作はシューティングゲームではなく、ジャンプアクションゲームなのだが主人公がロケットで空を飛ぶのが特徴なのでシューティングゲーム風の飛行パートがあり、このメカはそこで登場する。ちなみに名前は「ビツクリコア」っていうんだけど、まあその、許してあげて!



ヒャッハー! 見ろこの連射力! ハエは叩き落とすてやる! かかってこいよコラ!

足はただのオシャレアイテムよ! こっちもそろそろカチンコでいかせてもらおうか!



オフオフオフ! 楽しいか? あ? ミンチになりたくないけりゃ回れ! 回れよカトンボ!

© Konami Digital Entertainment

ETC.

【その他のグラディウスシリーズ】

●セガサターン

『極上パロディウスだ! DELUXE PACK』(1995年5月19日)

『グラディウス DELUXE PACK』(1996年3月29日)

『セクシーパロディウス』(1996年3月29日)

『実況おしゃべりパロディウス ~ forever with me ~』(1996年12月20日)

『沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS』(1997年6月19日)

●Windows 95

『グラディウス DELUXE PACK』(1997年2月21日)

●プレイステーション2

『グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話』(2000年4月13日)

『グラディウスⅤ』(2004年7月22日)

●PSP

『グラディウス PORTABLE』(2006年2月9日)

『沙羅曼蛇 PORTABLE』(2007年1月25日)

『パロディウス PORTABLE』(2007年1月25日)

これまでのページで紹介していないハードでも、多数の『グラディウス』が登場している。その多くは「完全移植」をうたったものである。シリーズの正統続編『グラディウスⅤ』がPS2に登場したことは、アーケードにまず先行して新作が登場し、その後をコンシューマが追う、という構図を塗り替えた出来事だった。

TEXT=編集部

歴代の『グラディウス』シリーズ遊ぶには?

今回紹介したタイトルの一部は、公式通販やダウンロード販売によって遊ぶことができる。チェックしてみよう!

【KONAMI STYLE】※パッケージ販売

<http://www.konamistyle.jp/>

コナミのショッピングサイト。最新ゲームはもちろんのこと「グラディウス」関連の音楽CDやグッズも取り扱っている。

【Wii ショッピングチャンネル】※ダウンロード販売

Wiiウェアやバーチャルコンソールを購入することができる。2011年現在「グラディウス」シリーズ関連のタイトル数は、さまざまな配信サービス中、最も多い。Wiiウェア専用の「GRADIUS ReBirth」も配信中だ。

【ニンテンドーeショップ】※ダウンロード販売

ニンテンドー3DS用バーチャルコンソールを購入できる。2011年11月現在「グラディウス」関連の配信タイトルはないが、ゲームボーイやPCエンジン等のゲーム配信を予定しており、今後の展開を期待したい。

【PlayStation®Store】※ダウンロード販売

プレイステーションやPCエンジンのゲームを、PSPまたはPS3にダウンロード購入して遊べる「ゲームアライブス」に加え、一部PSPソフトのダウンロード販売も行っている。PSP用に購入する場合、パソコンからの利用も可能だ。

【Xbox LIVE】※ダウンロード販売

Xbox 360用のダウンロード販売「Xbox LIVE アーケード」に、「グラディウス」の前身である、国産横スクロールシューティングの原点「スクランブル」が配信中だ。「オトメディウスG」などパッケージソフトのダウンロード販売もある。

INTRO

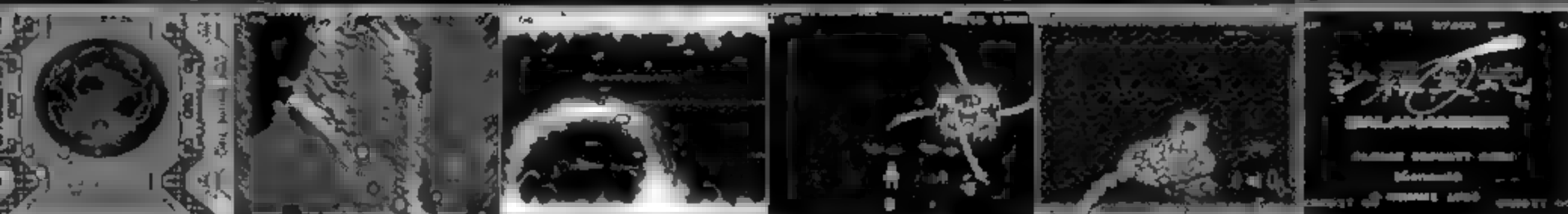
A SHOOTING STAR

前編 進一

1986年。僕は高校生になり、念願のPC-8801mkIIS Rを手に入れた。「ブラックオニキス」「ハイドライド」「暗黒星雲」そして「テグザー」。タイトルを書いているだけでもよだれが垂れてくるような、8ビット時代黄金期のゲームを、ハイローテーションする日々を過ごしていた。

あれは暑い夏のことだった。街のパソコンショップに寄った後、冷房がキンキンに効いたゲーセンに突入するのが、当時の僕の日課。居並ぶテーブル筐体を物色する僕の目の前に、それは突然やってきた。巨大な緑色の蛇が描かれたボスター。ピンク色がまぶしいデモ画面。ゲームタイトルの読み方はわからないが、「グラディウス」の続編であることはわかった。

とりあえずゲームスタート。細胞ステージが最初にきているのが、いかにも続編っぽい。ダブルを取らなくても、ミサイルが上の壁をフォロロカプセルをためなくてもオブションを即座にゲット。リング型光線も大きくて当てやすい。ウハウハと先へ進んでいたら、細胞の壁の撃ち方が悪くてあっさり死亡。しかしプレイは途切れることなく、後方から新たな自機が出現。オブションが流れてきたので触れてみたら回収に成功。なんかルールがえらく変わっている。細胞の奥にいたのは、前作のラスボスと思わせる巨大な脳みそ。筐体のスピーカーからは緊迫した音楽が流れて気分を盛り上げてくれる。すごい。なんかすごい。またミスするも、なんとか1面クリア。2面はなんと縦スクロール面だった。真上から見たビックハイパーに新鮮な驚きを感じつつも、ボスを見ることなく途中でゲ



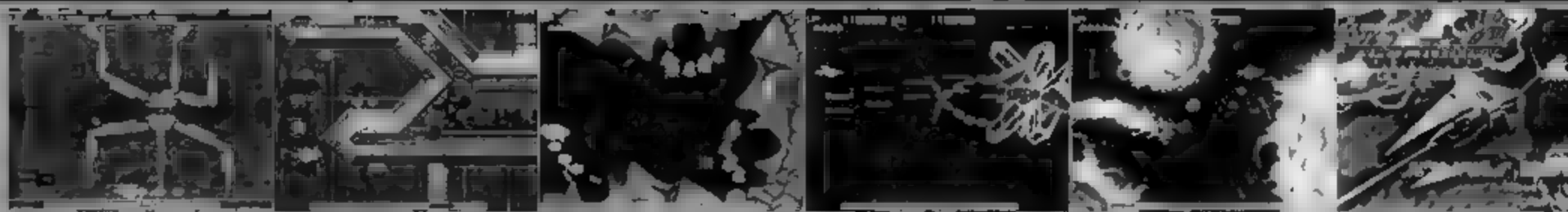
ームオーバー。えらいゲームが出てきたものだ。

そして僕はゲームセンターに通い詰めた。しばらくすると、「沙羅曼蛇」をよくプレイしている人と、なんとなく顔なじみになった。最初はお互いに無言だったのだが、向こうが軽く会釈してくれるようになった。僕も会釈を返すようになった。だけど、僕にも彼にも、声をかける勇気はなかった。毎日のように見かけた彼だが、ある時を境にふつりと姿を見なくなった。引越したのか。別のゲームセンターへ行ったのか。僕が声をかけていたら、友達になれたのだろうか。2人プレイもできたのだろうか。僕は寂しい思いを胸に抱き、「沙羅曼蛇」を続けた。画面いっぱい荒れ狂う火炎と、巨大な火龍を見た。雨あられと降り注ぐ火山弾を見た。謎の都市、そして要塞を見た。どれも、日本のパソコンでは再現不可能な画面だった。パソコンを手に入れたばかりで、これで最先端のゲームが自宅できると思っていた僕は、「沙羅曼蛇」に軽く打ちのめされた。なんということはない、新ハードを手に入れたばかりの人が一度はかかる。「おらが機械こそ最強」病、その発露というわけだ。シュリディングの最先端はゲームセンターにあった。では、ゲームセンターの店主になれば、最先端が僕のものになるのだろうか？ 多分、その答えはNOだ。ゲームセンターには、「ブラックオニキス」や「ハイドライド」「暗黒星雲」といったRPGやアドベンチャーはない。ゲームにはジャンルに合わせて適材適所というものがあ。どの機械が最強とか最高とかいうものではないんだ。なんてことを話そうにも、残念ながらその相手がいなかった。なんと、言っても「ドラクエ」もまだ社会現象になっていなかった頃。ゲームの認知度は、レンタルレコード屋で「ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック」ってレコードありますか？」と聞いても、店員に「そんなレコードありませんか？」と怪訝な顔をされるくらいのものであった。1986年の僕は、そうした意味で孤独だった。

1988年、仲間と共に同人ソフトのサークルを始め、僕はゲームマニアとしての孤独からは解放された。「ドラクエⅡ」が社会現象となったこともあり、ゲームというものの注目が高まっていた。ゲームをまじめに語っていいんだ、と認識した時の驚きと喜びが当時の僕にはあった。

そんな中、相変わらずゲームセンターに通っていた僕は、当時ひいきにしていた駅前のゲームセンターで、大きな衝撃を受けていた。前は夏だったが、今度は春の日だったように記憶している。そう、あいつが、「グラディウス」が帰ってきたのだ。今度のパワーアップは、なんとメーターセレクト方式。発進前に武装を交換しているビックバイパーの姿を想像し、僕はそのミリタリーの香りにやられていた。ゲームがスタートしてからも、その興奮は途切れることがなかった。燃える太陽が無数に浮かぶ灼熱のステージを抜けたかと思うと、触手が張り巡らされた沈鬱なグレイの廃墟を飛び、その先には冷たい結晶が浮かぶ漆黒の宇宙があり、火山とモアイが復活を遂げ、映画のクライマックスを思わせる基地内での高速戦がある。多彩な展開は、SFシミュレーションゲームかあるべし、という風格さえ備えていた。

この頃になると、シューティングマニアとそうでない人の腕の格差は広がっていた。普通のゲーマーが3面で死ぬ中、シューティングマニアたちはシリーズ伝統の「復活パターン」の研究を進めていたのだから、その差がいかに大きいがわかるだろう。地元のゲームセンターではマニアたちが燃えに燃えていた。彼らはグループを作り、だれがどの装備を担当するかを決め、システマチックに攻略を進めているようだった。「グラディウスⅡ」の台の後ろでは、彼



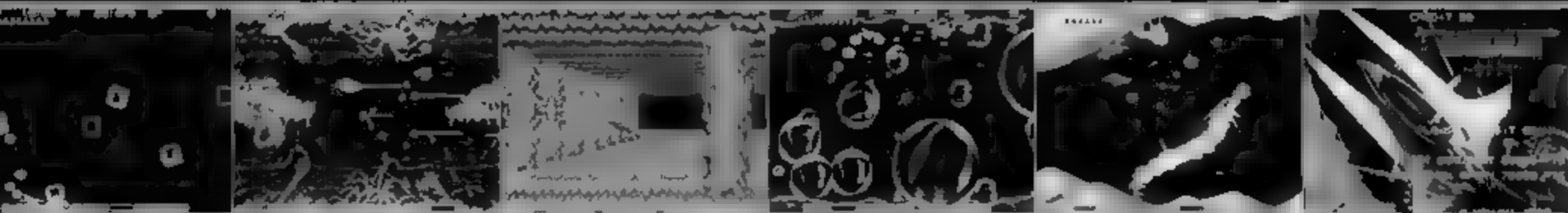
らによる情報交換会が行われるのだが、いつも周囲を気にしながら話しているのが印象的だった。話が弾むのか、声が大きくなり、会話の内容がグループの外に漏れることも少なくなかった。そんなとき彼らは、「静かに」というようなしぐさをしてから、ゲームセンターの隅の隅がりへと場所を移すのが常だった。彼らは「グラディウスⅡ」の攻略の秘伝を記したノートを作っており、彼らの仲間になるとそれを見せてもらえるらしい、という噂も聞いたのだが、残念ながら僕の腕ではお声がかかることはなかった。

自力で難関を突破する前に、うまい人が先の先まで見せてくれるということも多くなっていたが、はたで見ているのと、実際にプレイするのは大きな違いがあった。うまい人がノミミズで抜ける高速スクロールの要領面を、僕は何度壁に激突し、装備を丸裸にされつつ突破するのだが、それでも自力クリアの喜びは大きかった。あれほど簡単に見えるクラブの「ちゃんちゃん避け」だが、自分でやるときは手がブルブルと震えた。オブションハンターが本当に憎かった。いろんなゲージに浮気していたから上達が遅かったのかもしれないが、「何番のゲージが強いのか」というのは、当時の僕らの定番の議論だった。

オーケストラヒットを多用した音楽も素晴らしいかった。「ラビリンスランナー」や「悪魔城ドラキュラ」と対峙するラングされたサントラは狂ったように聴いた。音声合成もとにかく格好良かった。最初は「しゅびどびやー」「みそ」としか聞こえていなかったボイスが、「Shoot it in the eye (目を狙えー)」「Missile (ミサイル装着ー)」などゲーム中の展開に合わせたものであることがわかってからは、より格好良く感じられた。ゲームスタートと同時の「Destroy them all (ぶっ倒してやれー)」の雄たけびは、「ビデオゲーム10大ボイス」なるランキングがあるなら、確実にランク入りすること間違いなしの熱さだ。僕は「グラディウスⅡ」を堪能した。

1989年。僕はあと10年で世界の終末がやってくるということに少々うろたえていた。昭和が終わってしまい、年号が変わったという記念すべき年。新年号発表の特別番組で、富士山をバックに「平成」の文字が大写しになった時、あまりの平凡さに軽く失望したのを覚えている。「ストライダー飛竜」をプレイするために隣町まで自転車を通った夏が過ぎ、昨年発売された「メガドライブ」も充実しつつある年末、僕は行きつけのゲームセンターで、ゲーム機の中身を取り替える作業を後ろで眺めていた。ツナギを着た人が鏡を外し、ゲーム機のフタを開け、基板を入れ替え、コンパネを配線する。どんな新しいゲームが来たんだろう、という期待に胸が膨らむ瞬間だ。やがて電源が入り、ディスプレイには初代「グラディウス」の「沙羅曼蛇」の、そして「グラディウスII」のボスターの絵柄が次々に浮かび上がる。再びゲームセンターに「グラディウス」が帰ってきたのだ。

「グラディウスII」では、パワーアップのセレクトは前作より高度になり、プリセットされた4種に加え、自由に装備を組み替えられる「エディット」が登場し、さらに高度な戦術を組み立てることが可能となっていた。自機を小型化する「REDUCE」、残機をオプシヨニ化する「REMAIN OPTION」、シリーズ初にして最後のため撃ち「ENERGY LASER」など、奇想天外な装備が多数登場。「II」まで多いと「開拓する」種類の根性が必要になる。プレイの最初には、ビギナーモードかノーマルモードを選ぶように言われるのだが、初めてこの選択を見た時、僕は何となくバカにされたような気になり、ノーマルモードを選んだものだった。結果は散々なもので、一面で全滅。しかもボスの姿を見ることのない惨敗だった。「これは……」



なんともはや……」初代からずっとプレイしてきたベテランの気概はどこへやら、顔面蒼白。赤くなったり、白くなったり。はたから見えていたら、さぞや滑稽な光景だったろうと思う。

僕の「グラディウスII」の戦績は華やかさとは無縁だった。新装備の使い心地を試すためだけのプレイもしたし、猛者のプレイを見て勉強したりもしたのだが、結局のところ、6面が限界だった。ちょうど折り返し地点といったところだろうか。シューティングに特化した猛者たちも果敢に挑戦を試みる。もちろん僕なんかより先へ進むのだが、それでも次々に敗れていくというありさまだった。大量の新装備と高い難易度に、僕は正直途方に暮れた。「グラディウスII」のコピーは「伝説から神話へ」だったが、本当に神話のペールの向こうへ行ってしまった感じだった。

何より、人が分散しすぎていた。横スクロールシューティングには「ダライアスII」や「エリア88」があり、ベルトスクロールアクションとして「クライムファイターズ」「ファイナルファイト」「ゴルドンアックス」が勃興。「スーパーリアル麻雀PIII」の未来や香港、「フェリオス」のアルテミスらゲームヒロインたちがうぶな僕らをドキドキさせてくれる。まさにビデオゲームの黄金期であり、それ故に、ゲーマーたちはさまざまなタイトルを選ぶことができた。

ポリュームある新装備は家庭用ゲームとは相性が良かった。翌年に発売されたスーパーファミコン版の「グラディウスII」は、本当に楽しかった。難易度が大幅に下がっているのに加え、財布の中身を気にせず、いろいろな組み合わせを楽しむことができた。ゲームセンターでは、煮詰まった末に悲壮な覚悟とともに選んでいた「REMAIN OPTION」も、スーパーファミコン版なら気軽に使うことができる。ゲームというのは、プレイヤーのフォームや調整によって、その姿が大きく変えるのだ。と痛感した出来事だった。

STAGE 03 UNIVERSE

前本進一

1999年。僕はサラリーマンとライターの二足のわらじを履き、目の回るような忙しい日々を送っていた。やることも考えるべきことも山積みで、睡眠時間は常に不足していたが、毎日に緊張感と充実感があった。知り合いから「グラディウス」の新作の情報を聞いたのはそんな頃だった。アーケードでは実に11年ぶりの復活。正直に言えば、喜びと共に戸惑いも覚えていた。ゲームセンターは格闘ゲーム一色。2Dではついに「ジョジョの奇妙な冒険」が格闘ゲーム化され、「KOF」の新作が夏の訪れを感じさせてくれた。3Dでは「鉄拳」の新作の噂がちらほらと聞こえだし、「バーチャファイター」の新作がそろそろ恋しくなる。

「グラディウス」も本体に同梱（？）されていたX68000版を始めて、精度の高い移植版がいくつも発売されていた。コナミも「グラディウス」のコナミというより「ときメモ」を以て「メタルギア」のコナミと呼ばれることが多くなっていた。「二重の意味で過去となっていた「グラディウス」が「グラディウスIV」復活として帰還したのは、まだ肌寒い時期であったように記憶している。「II」の人工太陽を思わせる、メタリックな輝きの球体。「II」の植物面と似たツタ。さらに泡、火山、細胞、モアイと「グラディウス」的なモチーフが随所に盛り込まれているのに加え、ボスステージのステージでは初代のボスターに描かれていた緑色の要塞がボスを射出す。見ているうちに、黄金時代の思い出が蘇ってくるようだった。滑らかに動く敵機、流れるように姿を変える黄金球。突然回転する地形。まさに現代の「グラディウス」だった。難度の高さも強

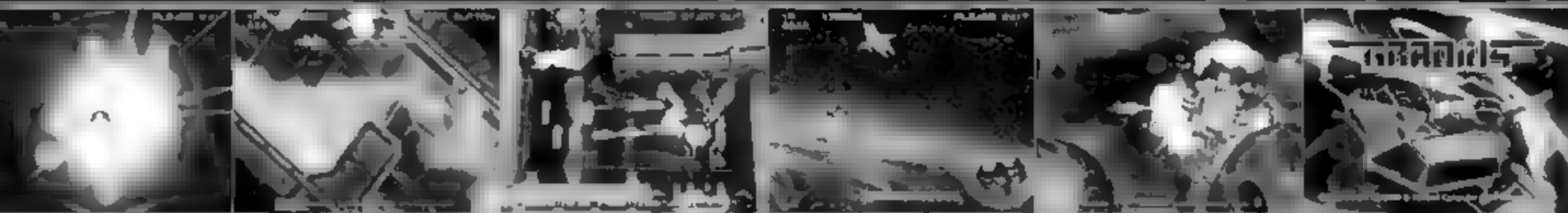


烈で、僕は格闘ゲームの合間に死んで死んで、死にまぐった。しかし、僕の地元では「グラディウスIV」は短命だった。「復活」したはずの「グラディウスIV」は夏を待たずに消え、なぜかボスターだけが壁に残されていた。ゲームセンターの主力はブリクラと格闘ゲームの対戦台であり、数分、数十秒で1コインが消費される時代に、1プレイが長くかかるシューティングというのはオペレーターとしても論外だったのだろう。「まあ、仕方ないよね」とつぶやき、数秒後に愕然とした。「ゲームセンターのお台所事情」が見えてしまった自分の認識と、あっさりとした諦めのつぶやきに。11年間、僕は色んなものを見ていた。色んなことが分かるようになった。見ることに、知ること、覚えること、分かることは喜びだと思っていた。さすがにその日はゲームをする気になれず、僕は家に帰った。

2004年。僕は相変わらず忙しい日々を過ごしていた。とにかく時間が足りず、一日が48時間くらいあればいいのに、と本気で思っていた。パチスロブームが始まり、ゲームセンターの中には商売替える所も現れた。初代「グラディウス」と出会ったゲームセンターは映画館ごと無くなった。「沙羅曼蛇」「グラディウスII」を見たゲームセンターは小綺麗なパチスロ屋となり、ゲームミュージックのかわりに、大音量の「愛をとりもどせ!!」が流れていた。「グラディウスIII」が最初に入荷したゲームセンターはブリクラが山と置かれた男子禁制の店となっていた。最初にその報に接したのは、いわゆる業界筋からだった。あの「グラディウス」が家庭用オンリーで復活、開発を担当しているのは、あのトレジャーだということ。「あの」が続いたが、これはそれだけ衝撃が大きかったということ。日本に残る数少ない職人集団が、今度は「グラディウス」を手がけ

る。あまりに都合のよすぎる話ではないか。しかし、トレジャーとコナミの縁は深く、100%ありえない訳ではない。確実な裏付けを取った時、思わず快哉を叫んだことを記憶している。しかしながら、不安を覚えていたのも確かだ。数多くのリメイクが発表されていた時期であり、いくつかのゲームはオリジナルとは違っていた出来になっていた。僕は、周辺情報を断ち、発売日を指折り数えて待った。不健康な体には辛い夏。街に出た時は、色々な用事を済ませるために寄り道をするのが常だったが、「グラディウスV」を手に入れた僕は、その日ばかりはまっすぐ帰った。帰りのバスの中で、何度マニュアルを箱から取り出そうと思っただろうか。帰宅し、ビニール袋の中から「グラディウスV」を取り出し、シユリンクを破き、ディスクを取り出し、PS2の電源を入れる。果たして「グラディウス」は復活したのか。このディスクの中には何が待っているのか。すべてがもどかしかった。

「コナミの外に出た「グラディウスV」だが、その内容は実にグラディウスしていた。それだけでなく、本当に思いゲームになって帰ってきた。「入り組んだ地形が面白い」「コア系のボスが微妙に角度を変えてきて、攻撃が届かなくなったら恐ろしい」「泡や結晶の類が大量に出てきたら怖い」「ビッグコアが、真上のように攻撃が届かない方向から襲ってきたら恐ろしい」「オプションハンターが山ほど出てきたら怖い」というような「グラディウス」プレイヤーにとっての悪夢が次々と現出する。また、オプションの編隊形成と火力の集中は「グラディウス」の大きな特徴だが、これを真面目に突き詰めなければならぬ。「グラディウス」を本当に理解していないとできないことではないだろうか。しかも、後半ステージではビッグバイパーが「超時空戦闘機」と呼ばれている真の能力が久しぶりに披露されるのだからたまらない。また、シユレーティングが宇宙から遠ざかって久しいが、「グラディウスV」は深く、暗く、美しい



宇宙空間を表現している。ゲーム内容はグラディウスしているのだが、古くは横スクロールシューティングは時代遅れのジャンルと言われていたのにもかかわらず、この新しさはどういうことだろうか。離脱すること11年、「復活」から5年のタイムラグは長かったが、時代が周るために必要な時間だったのではないだろうか。2007年、猛暑も終わろうとしている9月中旬、僕は洋ゲーを求めて秋葉原にいた。ひびきの洋ゲーショップからの帰り道、電気屋の前に人だかりができていた。何か流行のアニメを流しているのだろうか。と覗いてみたら、そこでは「グラディウスV」のスーパープレイが放映されていた。縦穴下り、細胞、無数の隕石、無限にわくシユル、難関のことごとくを一糸乱れない操縦で突破している。夕暮れの秋葉原を歩く人々が、三人、また一人と足を止めて、ビュッパの戦いに見入る。「すげえ、あんなのどうやってるんだよ」「全部パターンを把握してるのかね」「マジすくね」「ボスを倒すたびに「おおっ」とため息にも似た声もれる。「うわ、カッコイイ」「なんだか「グラディウス」欲しくなってきた」「ノーマスで頑張ってる欲しいよね」まるで、初代「グラディウス」が出たばかりのゲームセンターのようだった。そこにはただ、純粋な憧れがあった。ゲームが上手いことは凄いことであり、ゲームを先に進めることは更なるワンダーに出会うことだった。初代「グラディウス」が発売されて22年、秋葉原というゲームの聖地でこんな光景に居合わせることができると。その時の僕は、確かに幸福だった。ゲームは、まだまだ面白く、非日常の冒険であり得るのだ、と思った。まるで心が洗われたようだった。やがてビデオは終わったが、夢の時間はまだ続いていた。僕は電車に乗り、家路につく。帰宅して最初に立ち上げるゲームをなににするかは、もう決まっている。今日はシリーズを夜通し遊ぼう。なんといっても、僕はゲームが大好きなのだ。

グラディウスシリーズ年表

1985年5月29日	グラディウス[アーケード]
1986年4月25日	グラディウス[ファミコン]
1986年7月4日	沙羅曼蛇[アーケード]
1986年7月25日	グラディウス[MSX]
1986年11月19日	グラディウス[PC-8801]
1986年12月28日	グラディウス[X1]
1987年2月1日	グラディウス[X68000]
1987年6月26日	ライフフォース[アーケード]
1987年8月22日	グラディウス2[MSX]
1987年9月25日	沙羅曼蛇[ファミコン]
1987年12月26日	沙羅曼蛇[MSX]
1988年3月24日	グラディウスII GOFERの野望[アーケード]
1988年4月28日	パロディウス -タコは地球を救う- [MSX]
1988年10月1日	沙羅曼蛇[X68000]
1988年12月16日	グラディウスII [ファミコン]
1989年1月27日	ゴーフアの野望 EPISODE II [MSX]
1989年12月11日	グラディウスIII 伝説から神話へ[アーケード]
1989年12月15日	ネメシス[LCD]
1990年2月23日	ネメシス[ゲームボーイ]
1990年4月25日	パロディウスだ! 神話からお笑いへ [アーケード]
1990年11月30日	パロディウスだ! [ファミコン]
1990年12月21日	グラディウスIII [スーパーファミコン]
1991年4月5日	パロディウスだ! [ゲームボーイ]
1991年4月19日	パロディウスだ! -神話からお笑いへ- [X68000]
1991年8月9日	ネメシスII [ゲームボーイ]
1991年11月15日	グラディウス[PCエンジン]
1991年12月6日	沙羅曼蛇[PCエンジン]
1992年2月7日	グラディウスII GOFERの野望[X68000]
1992年2月21日	パロディウスだ! 神話からお笑いへ [PCエンジン]
1992年7月3日	パロディウスだ! 神話からお笑いへ [スーパーファミコン]
1992年12月18日	グラディウスII GOFERの野望[PCエンジン]
1993年11月12日	ネメシス'90改[X68000]
1994年4月26日	極上パロディウス 過去の栄光を求めて[アーケード]
1994年11月25日	極上パロディウス[スーパーファミコン]
1994年12月3日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK[プレイステーション]
1995年5月19日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK[セガサターン]
1995年12月15日	実況おしゃべりパロディウス[スーパーファミコン]
1996年1月	沙羅曼蛇2[アーケード]
1996年3月	セクシーパロディウス[アーケード]
1996年3月29日	グラディウス DELUXE PACK[プレイステーション]
1996年3月29日	グラディウス DELUXE PACK[セガサターン]
1996年11月1日	セクシーパロディウス[プレイステーション]
1996年11月1日	セクシーパロディウス[セガサターン]
1996年12月13日	実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~ [セガサターン]
1996年12月20日	実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~ [プレイステーション]
1997年2月21日	グラディウス DELUXE PACK[Windows]
1997年6月19日	沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS[セガサターン]
1997年7月3日	沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS[プレイステーション]
1997年7月	ソーラーアサルト[アーケード]
1997年8月28日	グラディウス外伝[プレイステーション]
1997年9月25日	パロウォーズ[プレイステーション]
1997年12月	ソーラーアサルト リバイズド[アーケード]
1999年2月	グラディウスIV 復活 [アーケード]
2000年4月13日	グラディウスIII & IV 復活の神話 [プレイステーション2]
2002年1月17日	グラディウスジェネレーション[ゲームボーイアドバンス]
2004年7月22日	グラディウスV [プレイステーション2]
2006年2月9日	グラディウス PORTABLE [PSP]
2007年1月25日	沙羅曼蛇 PORTABLE [PSP]
2007年1月26日	パロディウス PORTABLE [PSP]
2007年10月15日	オトメディウス[アーケード]
2008年9月2日	GRADIUS ReBirth [Wii]
2008年11月20日	オトメディウスG(ゴージャス!) [Xbox 360]
2011年4月21日	オトメディウスX (エクセレント!) [Xbox 360]

※「廉価版」「シリーズ名以外の同時収録ソフト」「モバイル用アプリ」「ビデオゲーム以外の製品」は、省略しております。

特集記事
初出
解説

[ダライアスの深層] EXTRA VERSION



表紙は『ダライアス』の顔とも言える巨大戦艦、キングゴースル（シーラカンス）。背景は初代ボス戦でおなじみの亜空間気流です。グレートシング（クジラ）とグリーンコロナタス（タツノオトシゴ）を合わせた3機が表紙奥から手前に編隊を組んで登場している構図案もあったのですが、それは恐怖すぎるだろう、というプレイヤー視点の良心から自重しました。“おかしら”部分をクローズアップしての表紙掲載でしたが、初めてアーケードでボス戦に挑んだ時の衝撃を連想していただけていたら嬉しいです。ちなみに背表紙はシルバーホークを意識して赤色でした。特集名の「ダライアスの深層」の右下にSHINSOUと英字を置いてあるのは、海外版『ダライアス外伝』のロゴの漢字部分にGAIDENと英字が振ってあったことのパロディでした。

ゲームサイド Vol.21

2009年12月号

発売日◎2009年11月2日

表紙◎『ダライアス』

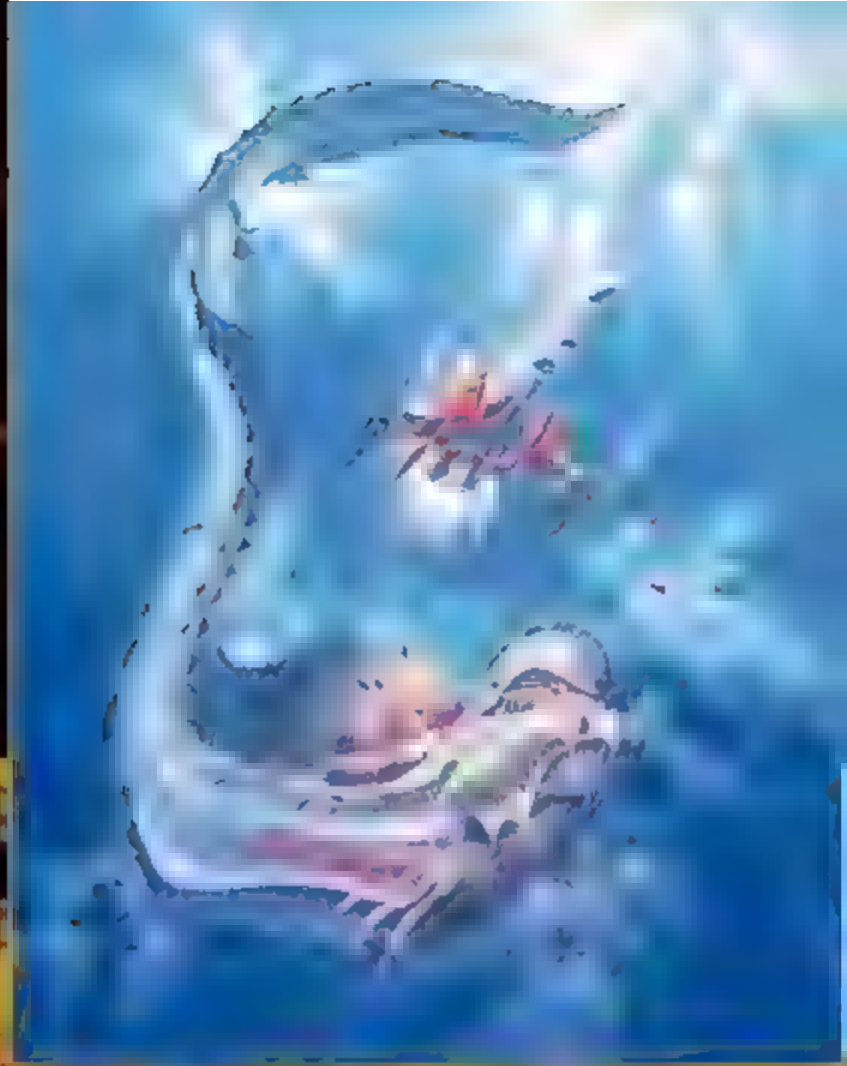
©TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHTS RESERVED.

『ダライアス』の復活に賭けた！

『ダライアス』シリーズが12年ぶりに復活する！ その名も『ダライアスパースト』。ですが読者には12年前にゲームに触れていなかった人もいて『ダライアス』自体を知らない人もいます。そこで特集の構成は、『ダライアス』シリーズの斬新さを年代順に振り返りつつ、多画面筐体で『I』『II』を遊んだ初期シリーズの衝撃を疑似体験できるような構成を意識しました。今回の再録にあたって、掲載時は開発中バージョンのプレイレポートだったPSP版『ダライアスパースト』の記事を製品版の記事に変更し、最新作『ダライアスパースト アナザークロニクルEX』の記事などを追加しています。







シリーズ特集 ダライアスの深層 SHINSOU EXTRA VERSION

DARIUS



ドライアス、 それは三画面 という名の プライド

Text= 多根清史 (フリーライター)



かり、デカキャラの動き回るボスステージばかり。しかし、どの要素もケタ外れで、規格品をせせら笑うかのようなデカさ。3つのディスプレイを横に並べてフルサイズ版なら幅が2m以上にも及ぶボディ、耳に響くというより地鳴りがする重低音の存在感、まさにゲーセンに陸揚げされたクジラだ。

こんなものが、家庭用ゲーム機に移植できるわけがない……初めの「さまあ見ろ」の正体がコレだ。80年代も半ばに差しかった当時は、ファミコンをはじめ家庭用ゲーム機が、業務用アーケードゲームを猛追していた頃のこと。すでにマーケットの規模では逆転していたかもしれないが、発売されてからずっとスペックが据え置かれる定めの家庭用ゲーム機と、金に糸目を付けずに最新のチップを積んだ業務用ゲームとの性能差は開くばかり。ところが「敵」の家庭用もさるもので、プログラムのテクニクも年々上がり、ハードの研究も進んで潜在力が引き出され、アーケードの移植も形ばかりを物まねした域から抜け出してきた。

「ドライアス」、それはゲームというにはあまりに大きく、分厚いボディソニック(※)を響かせ、そして三画面の横長だった——デパートの屋上にある「乗り物」の延長上にもなく、例えるべき先行者のいない比類なきもの。

その偉容を前にして筆者の胸にわき上がったのは、意外にも「さまあ見ろ」という暗い悦びだった。本作のゲームシステムも、個々のギミックについても、当時のゲーム文化の流れからかけ離れたものは何ひとつない。左から右へと進んでいく横スクロール・シューティングしかり、パワーアップし

さらに、「任天堂VSシステム」(ファミコンと互換性の高い業務用ハード)の登場により、ファミコンゲームのゲーセンへの「逆上陸」まで起こる始末。

かつて子どもたちが補導される危険を冒してまで通ったあこがれのアーケードが、家で(先行投資はあるが)何回でもタダゲーが遊べるものと、お隣同士に甘んじていていいのか?

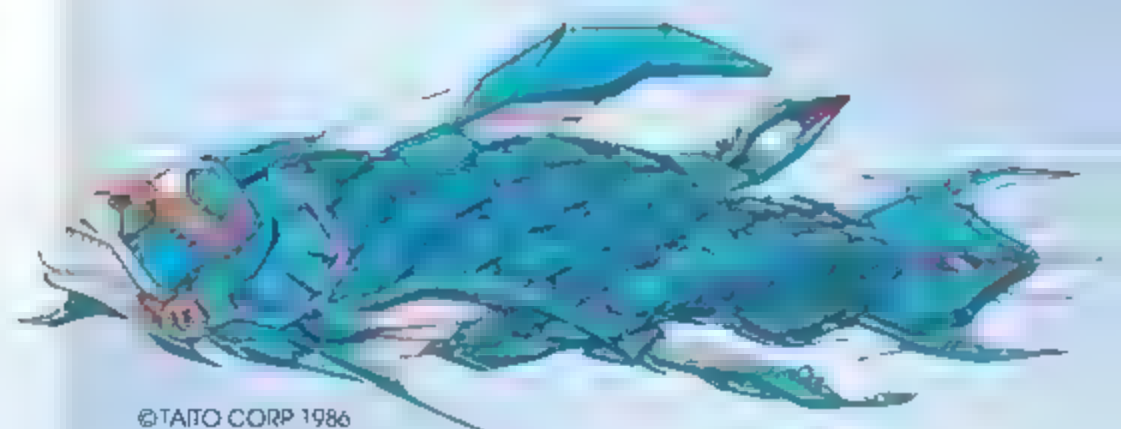
こうした反発の混ざった危機感は、きっとゲームメーカー側にも共有されていたのだ

ろう。実際、ファミコンの発売から1年後にあたる84年頃を境にして、各社が申し合わせたように家庭用に移植できなさそうな過剰なスペックの製品を投入してきた。三画面のディスプレイを先がけて採用したドライブレゲーム「TX-1」(タツミ)や、セガの「スペースハリアー」ほか体感ゲーム、タイトーならばガン・シューティングの「オペレーションウルフ」など。これらは先進的な挑戦のようである、実は「業務用から家庭用へ」、移植込みのライフサイクルを視野に入れざるをえない趨勢への逆行だったと歴史が物語っている。

アーケードゲームメーカーの悲しいまでの意地。あたかも戦艦大和の大艦巨砲主義(火力と船のサイズがすべてという考え)のように、彼らは家庭用ゲーム機を足元にも寄せ付けないスペックを追求する「体感」巨砲主義を追求したのではないか。

そうした文脈の中におくと、「ドライアス」の放った光芒がクリアに浮かび上がるはずだ。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ドライアス 巨大戦艦水族館】



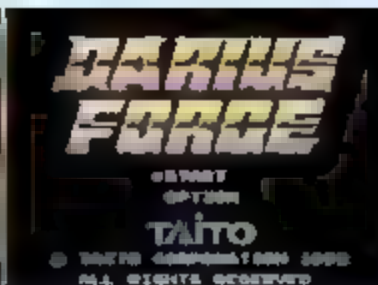
©TAITO CORP 1986

KING FOSSIL
キングフォスル CODE NAME ーカ ス

©TAITO CORP 1986 ©TAITO CORP 1989 ©TAITO CORP 1990

※ボディソニック 技術的用語としては「ボディソニック」とはトランスデューサ(電気機械振動変換器)で音を振動に変換するのが本来の意味。タイトーでは「電車でGO」筐体がこれを採用している。実は「ドライアス」筐体は正式な意味でのボディソニックではなく、スピーカの振動を座席に伝えているだけなのだが、稼働当時に「ボディソニック」と報道されたことから、ファンの間では音でシートが震えることをボディソニックと呼ぶことが定着している。

WE ARE NOW
RUSHING INTO
"A" ZONE
BE ON YOUR
GUARD!



三画面とボディソニックの存在感、そして進化へ

『ダライアス』を唯一無二のシューティングとしているのは、横にずらりと並んだ三画面であることに異論を挟む余地はないだろう。複数画面は史上初ではないが、「縦き目が長い横長の画面」となることは別。ドアの左右を見るように枠があっても差し支えないドラッグゲームと違い、ドット単位の素早い反応が求められるシューティングにおいて、縦き目は「画面にヒビが入ってる」と同じこと。そこで、「ハーフミラー」なる秘密兵器が投入された。筐体の上下に3つのモニターを置いて、それを一方のみの光を反射する鏡、いわゆるマジックミラーに映すことで、あたかも一続きのパノラマ画面があるかのように見せかける手品だ。

複数画面が『ダライアス』の発明ではなかったように、このアイデアも先輩たちからの借りもの。古くは同社の「スペースインベーダー」のアップライト筐体でゲーム画面と手描きの背景を合成し、『ワイバーンF0』（1985年）では上下の二画面を合わせて不思議な浮遊感ある3Dっぽさを演出していた。二つのありものを掛け合わせた結果、どこにもない新種が誕生したわけだ。

三画面の水平に広がった空間は宇宙でもあり、水の満たされたアクアリウムのようなものもある。という連想が働いたのか、本作のボスのモチーフは「お魚」（に準じる水生生物）に統一されている。三画面もあるのだから、一画面を独り占めするわがままボディも許される。「WARNING!」と鳴り響く警告音に続き、ザコが露払いとばかりに一掃され、暗闇から魚型戦艦が徐々に巨体を現す……この武者震いする独特の間も、横画面の長さをもたらしたいと欲したろう。耳よりも腹にズンと染み渡るボディソニックこそ、本作を「カラダの記憶」にしている重要なファクタ。上からはFM音源を用いた80年代ゲームミュージックの特徴である高音を基調とした音のシャワーが降り注ぎ、腰かけるイスに埋め込まれたスピーカーから重低音が突き上げるサンドイッチ効果にもうメロメロ。その後、何度となくアレンジされる「CAPTAIN NEO」や「COSMIC AIR WAY」など名曲

の数々が、OGRこと小倉久佳氏の名前や、ゲームミュージックの作曲者を意識するきっかけとなった人も多いのではなからうか。

サウンドの強みを自覚してか、筐体にはヘッドホン端子も標準装備。かくいう筆者も、おろし立てのイヤホンを挿してゲームスタートしたところ、大音量のため一発でボン！と焼き切られましたよ。そんな騒がしさと裏腹に、スピーカーを埋め込んだ二人がけできるシートには、よく仕事帰りのサラリーマンが横になつてたり……『ミッドナイトランディング』といい「寝心地」がいいのもタイトー大型筐体ゲームの伝統かも。

「ゲームのためのハード」というアーケードの思想を形にしたような究極の筐体のため、『ダライアス』に続く入れ替えソフトは「ニンジャウオーリアーズ」と『ダライアスII』の2本のみ。続編の『ダライアス外伝』と『Gダライアス』も汎用の筐体に収まる一画面となり、水生生物モチーフの戦艦やパワーアップシステムなどを継承しているにとどまっていた。シーラカンス（初代）から始まったボスが胎児（II）にたどり着いた

本シリーズは「進化」をテーマのひとつにしており、時代に合わせた変容は喜ばしい限りだ。しかし、「スーパーダライアス」など初期の家庭用への移植作品の苦闘ぶりに、家庭用を寄せ付けようとしないう強いブラインドの残照がまぶたによみがえるのも確かなこと。もはやパーツの交換もままならない三画面の巨体が稼働しているさまを見かけたなら、それを支える人々の『ダライアス』への愛や、たゆまぬメンテが息づいていることに思いをはせてほしい。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP 1986

ELECTRIC FAN
エレクトリックファン (CODENAME イソギンチャク)

©TAITO CORP 1991 ©TAITO CORP 1993 ©TAITO CORP 1994
©TAITO CORP 1997 ©TAITO CORP 2009

DARIUS

Back to
1987

『ダライアス』

アーケード/1987年1月稼働
Text=多根清史(フリーライター)

AC

©TAITO CORP 1986

全26エリアの超大型 シューティング

初代「ダライアス」の作りは、横スクロール・シューティングの基本にとっても忠実。その伝統に裏づけられたシステムが宇宙をも丸のみする三画面の筐体と出会った時、未知の体験にワープ!

自機である「シルバーホーク」は、対空攻撃と対地攻撃、そして敵の攻撃を防ぐシールドを持つ。それぞれの武装は、専用のパワーカプセルを取ることで段階的にパワーアップ。対空が赤、対地が緑、シールドが青といった具合だ。

対空攻撃は「ミサイル」を起点として、赤玉を8個取ることにレーザー(敵を貫通)、ウェーブ(壁も貫通する)へと進化。対地攻撃の場合はボム(前方下のみ)→ツイン(前方の上下)→マルチ(前後×上下)、シールドはアーム→スーパー→ハイパー(壁に当たると跳ね返る)の順である。

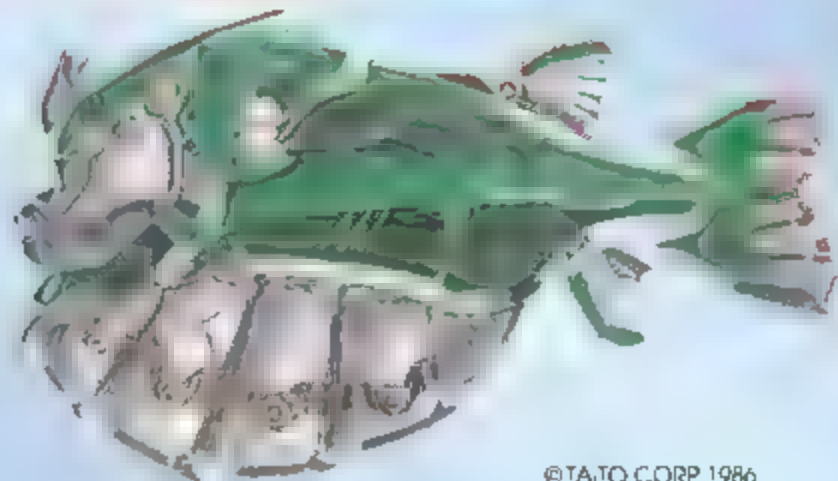
さらに、各段階の中でもりりまでのレベルがある。一度ミスると、ミサイルならミサイルの振り出しに戻され、復活が非常に困難というのも「ダライアス」な横シューティング十パワーアッ

プの先行者に倣った仕様と言える。このように強力な武装を誇るシルバーホークといえども、三画面にわたる広大な空間をカバーしきれはしない。画面内には一定の数のショットしか存在できず、外した弾は残り続ける。つまり弾切れを起こしやすいシステム。常に前へ前へと出て一発一発を確実にヒットさせていくとともに、敵砲台などの配置を先読みしてつぶしていく攻めの姿勢が求められる。

さらに、最も手ごわい「敵」かもしれないのが、武装であるはずのレーザーの存在。針のように細いためにアタリ判定も小さい十なまじ貫通力があるせいで画面から消えないII弾切れしやすい十ボスも耐久力が上がって固くなる三重苦で、その直前の三連装ミサイルで止めるのが初心者の秘けつとされたほど。赤玉を「取らない」よう、どれほど苦労したことか……。

そして全7ステージ、A~Zの26エリアを攻略できる「ルートの分岐」こそが、シリーズを通して受け継がれる「ダライアス」の遺伝子のひとつ。各ステージをクリアするたびに上下二つのルートを選べて、毎回違ったプレイ展開が楽しめる。各ステージはかなり難易

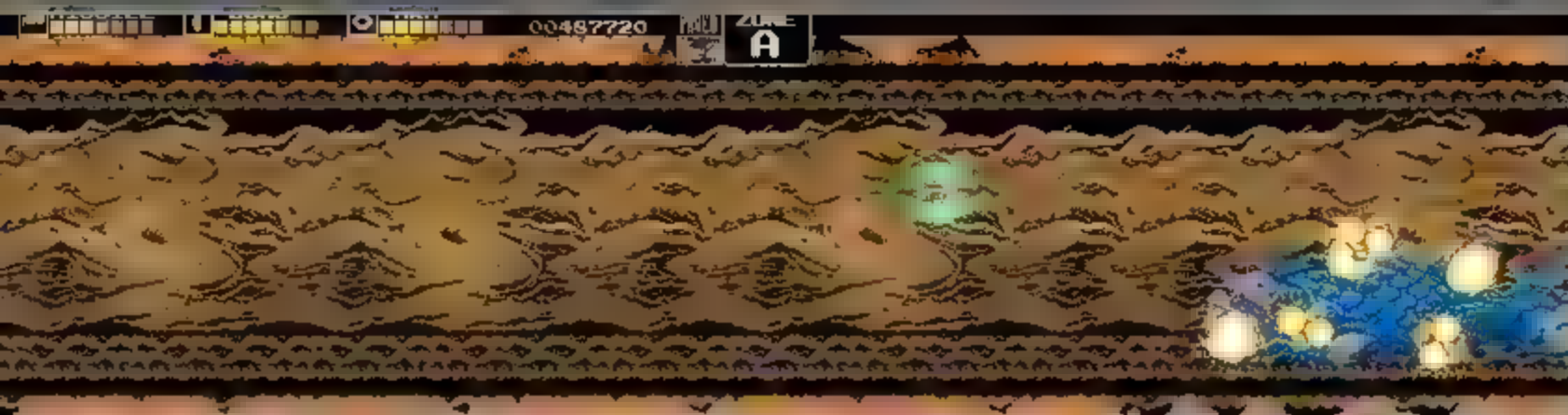
DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM 【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP 1986

BURST OUT
バーストアウト (CODENAME、ノグ)

度のばらつきがあり、初心者向けの易しいルートから、マニアが稼ぐのに向いた超難関ルートまで、幅広いユーザーに対応している。各ステージの最後には、水生生物をモデルにした11体の巨大な戦艦が待ち受ける。デカさのインパクトは言うまでもなく、ヒレやハサミなどのパーツを破壊して解体できる駆け引きのスリル。その中でも、Zステージを守る「グレートシング」の圧倒的な巨体と攻撃力が神々しくさえあるカリスマ性は別格。今なお「鯨狩り」の伝説は語り継がれているのだ。

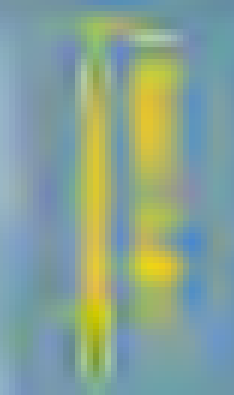


洞窟や都市、山岳地帯やパンアレン帯など、本作の魅力である



は安心して買つてくれた。それが「ダライアス」となれば、

「移植」の時期、小遣にとつて、移植作品は、あの名作が家で遊べるという喜び以上に、



Gold file

名移植 PCエンジンCD-ROM 「スーパーダライアス」

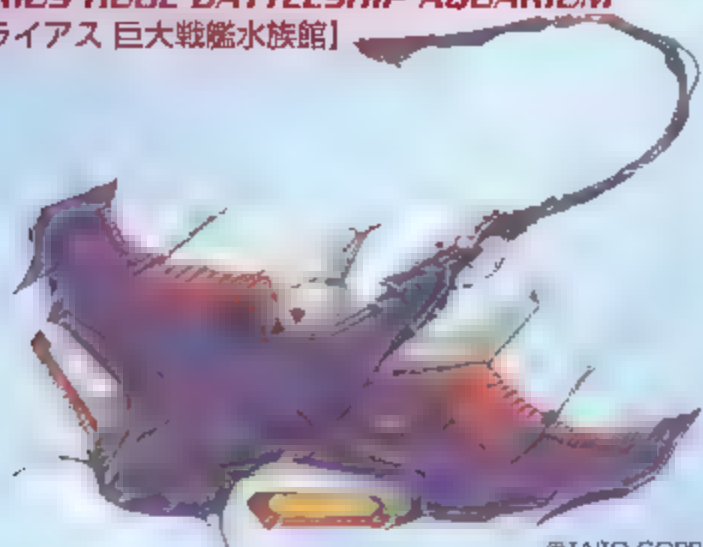
もう昔もアーケードの大型筐体作品を家庭用ハードに移植するのは難しい。そんな前提で90年に発表された名移植を再評価したい。

文責 罰帝 (バンダイコネクション)

しかない。

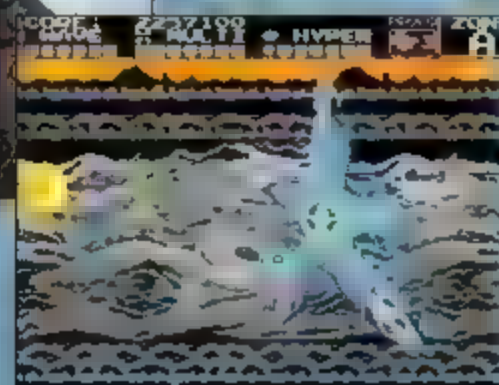
点が見事。スタッフは「何が「ダ」
しっかり理解していたのだろう。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP 1986

BIG RAJARNN
ビッグラジャーヌ (CODENAME・イトマキエイ)



008
CONT
CONT

DARIUS II

Back to
1989

『ダライアスII』

アーケード/1989年9月稼働

Text=GERTACK! (フリーライター)

AC

©TAITO CORP 1989

©TAITO CORP 1989-2006 ©TAITO CORP 1990 ©TAITO CORP 1993-2009 ©TAITO CORP 1996



爽快感や豪快さを強化した『ダライアス』続編の登場

アーケード稼働当時に圧倒的な人気を博した『ダライアス』のナンバリングタイトルとして1989年に登場した『ダライアスII』は、多画面やボディソニックを用いた迫力ある演出、海洋生物をモチーフにした巨大ボスといった特徴を継承しつつ、自機の攻撃力が大幅にグレードアップし、トーチカ誘爆によるド派手なスペシャル核攻撃を採用するなど、シューティングゲームとしての爽快感を強化。専用のコンパクトな二画面筐体でリリースされたのちに、「ニンジャウォーリアーズ」などからの基板/キット交換による三画面筐体版も追ってリリースされたことでさまざまな設置状況に対応することができ、大型筐体ながら比較的多くのゲーセンで稼働した。

また、前作で人気の高かった山岳地帯ステージのBGM「COSMIC AIR WAY」のようなアップテンポ曲「OLGA BREEZE」をステージ1に使用し、サウンド面でのポップ感も強調。筆者のように音楽聴きたさに同作を何度もプレイした方も多いことだろう。

自機のパワーアップ面では、ストーリー的にシルバークックが強力に改造され、最大パワーアップで6方向に発射するレーザー兵器がサブウェポンとして実装。前作のように各ウエポンが10段階で次のレベルへと徐々にパワーアップしてゆくのではなく、ミサイルは8段階、ボムは5段階、レーザーは6段階で最大パワーアップに達するようになった反面、アイテムの出現数が少なくなったうえに、一度でもミスすると攻撃力が最弱の初期段階に戻ってしまうため難度は前作よりも上がっている。なお、ゲームの難易度設定によりアイテムの出現数が変動し、イージーランクでないとフルパワーアップできないという仕様でもあった。

また、自機の攻撃力がグレードアップしたのに比例してボスの攻撃力もアップしており、ステージ1ボスのハイバースティングは一度倒したあとに反対方向からもう1体出現したり、ウツボをモチーフにしたステージ5ボスのドリオ

サームは自機目がけて体当たり攻撃を仕掛け、画面の端から端まで飛び回って襲い掛かるなど、ボスの攻撃バリエーションが増えたのも本作の見どころのひとつだ。

さらに、前作で登場したキングフォスルなどのボスが中ボスとして再登場したり、ゾーンXのエンディングの最後に、ゲーム中では未使用となった超巨大なクラゲ型ボスのハードマウルスクのグラフィックが表示されるのも面白い。

なお、ノーマスでクリアした場合は、このエンディングに「来年はダライアスIII」という隠しメッセージが表示されるが、いまだにナンバリングタイトルとしての続編はリリースされていないので、期待したあとにヤキモキさせられたファンの方も少なくないはずだ。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
[ダライアス 巨大戦艦水族館]



©TAITO CORP 1986

LITTLE STRIPES

リトルストライプ (CODENAME エンゼルフィッシュ)



はかに三画面版も登場。



しくも、あと一歩のデキ



る要素はあるものの、ま
とまりの良いやメカドラ

世代を超えて移植された 家庭用の『ダライアスⅡ』

続いて、「ダライアスⅡ」の家庭用移植版について紹介しよう。三画面版のみでリリースされた前作とは異なり、二画面版もリリースされていたことで、画面の圧縮率的に家庭用の一画面でも再現しやすかったからか、長年にわたって8ビット機から128ビット機まで、国内では4機種に移植されている。

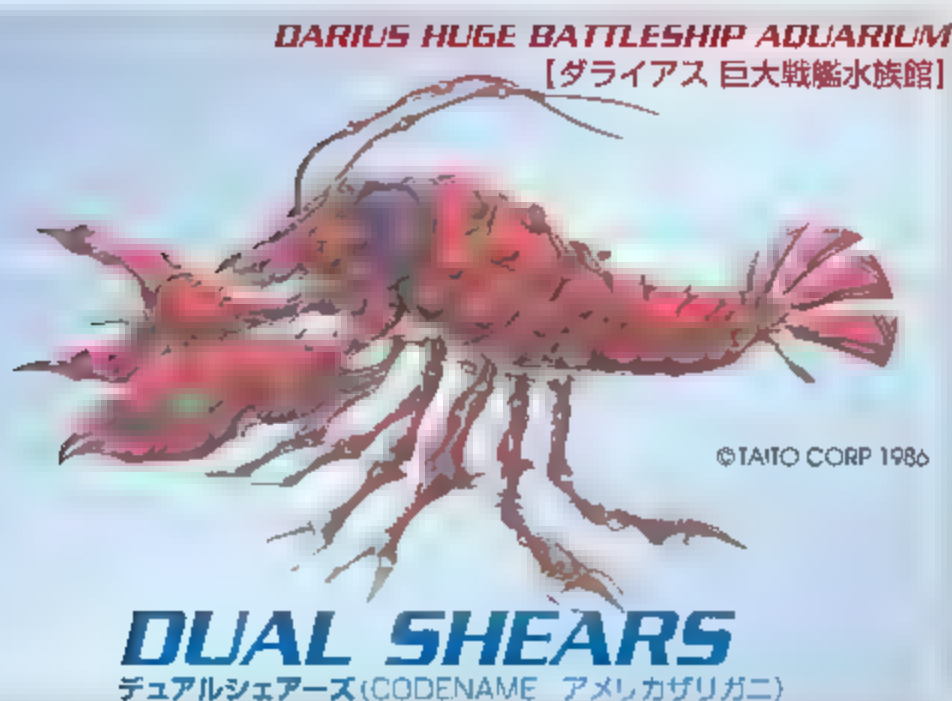
スーパーファミコン用のオリジナルタイトル「ダライアスツイン」は、「ダライアスⅡ」をベースとした大幅なアレンジ移植だった。するので線引きは難しいところだが、厳密に「ダライアスⅡ」を移植したものは、メガドライブ版、PCエンジン スーパーCD-R OM2版（※1）、セガサターン版、プレイステーション2「タイトルメモリーズⅡ 上巻」（※2）収録版の4本となっている。

メガドライブ版は、本体性能や容量の制約により2人同時プレイが不可であったり、一部のボスが差し替えられているものの、表示サイズを縮小しつつアーケード版の雰囲気損なうことなくうまく

再現した良作となっている。PCエンジン版は、アレンジ移植を前面に押し出した「スーパーダライアスⅡ」としてNECアベニューよりリリースされたが、前作「スーパーダライアス」とは異なるデベロッパーが開発を担当し、BGMもZUNTATAによるオリジナル楽曲ではなく外部の音楽メーカーによるアレンジ曲を使用したことなどで再現性が低く、アレンジ移植の追加要素もむなく当時のファンには酷評された。なお、現在はWiiのバーチャルコンソールで配信されており、今になって遊んでみると違った意味で面白い点が見つかり、後述する機種でほぼ完全に移植された現在だからこそ、「スーパーダライアスⅡ」のムチャなアレンジ移植は許されるかもしれない。ちなみにバーチャルコンソール版では、ゲームの進行が不能になる点も再現している。ので購入の際には公式サイトなどの注意点をご覧いただきたい。

セガサターン版では、本体性能を生かしてゲーム中に任意で画面サイズを拡大縮小することが可能で、それにより二画面版を再現しているが、拡大画面の場合はフィールド全体が見えにくく、縮小画

面の場合は当たり判定などがおかしくなるので完全移植には至らなかった。プレイステーション2版は、ゲーム画面の上下に余白を持たせることで二画面版の表示を完全に再現したほか、ワイド画面用に8:3比率の表示モードがオプション設定で用意されており、おむね良好な移植となっている。なお海外ではメガドライブの前身にあたるマスターシステムでも発売されていた。メガドライブ版をベースに、音楽と映像ともに限られたハード性能の中で丁寧に作られており、ファンの評価も高い。



※1 Wiiバ チャルコンソール「スーパーダライアスⅡ」配信中 800Wiiポイント
※2 PS2「エターナルヒップ タイトルメモリーズⅡ 上巻」発売中/2380円

BACK IN 1989

SAGAIA

Column

幻の欧州
アーケード版
「SAGAIA」

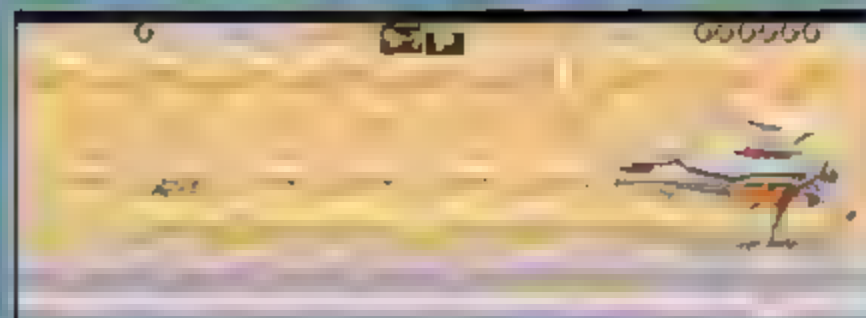
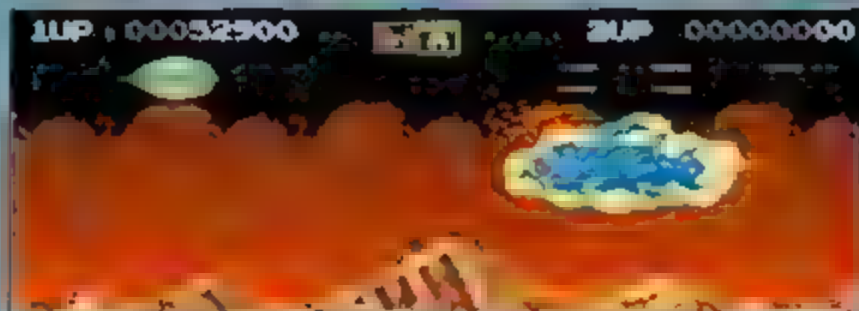
by 山本悠作 (編集者)

©TAITO CORP. 1989

の欧州アーケード版「SAGA A」だ。「ダライアスⅡ」

「SAGAIA」は、1989年に日本で発売されたアーケードシューティングゲーム。開発はタイトー（TAITO）が行った。このゲームは、1988年に日本で発売された「ダライアスⅡ」の欧州アーケード版として制作された。しかし、このゲームは、当時の欧州市場で十分な成功を収めなかった。そのため、このゲームは、現在では「幻の欧州アーケード版」として知られている。このゲームの背景は、1989年の欧州市場の状況と、タイトーの戦略に関するものである。このゲームの成功と失敗の理由、そしてその背景にある市場の動向について詳しく説明する。

造された「SAGAIA」。しかも筐体はアップライトの二



DARIUS
HUGE BATTLESHIP
AQUARIUM

【ダライアス巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP 1986

MYHOME DADDY

マイホームダディ (CODENAME, ヤドカシ)

ダライアス

ダライアス

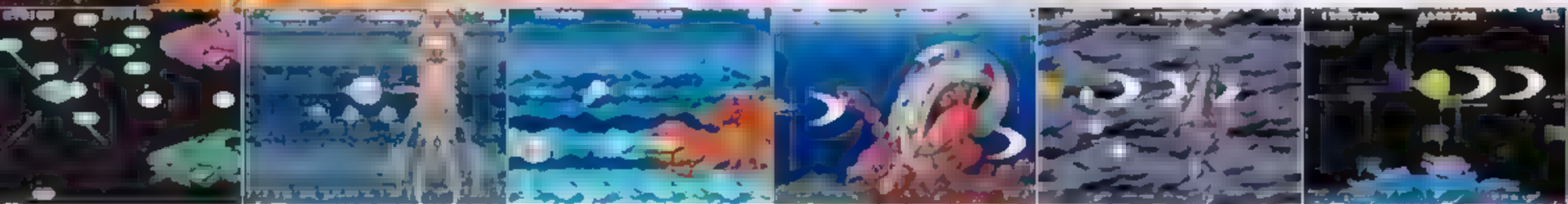
『ダライアスツイン』

スーパーファミコン/1991年3月29日発売/8500円\

Text=VHS(フリーライター)

SFC

©TAITO CORP. 99



いくつかの体感ゲームから
親しみやすいビデオゲームへ

ヒトデ大量発生でサンゴ破壊、河川にボラ大量発生で住民騒然。たまにニュースで流れる現象だが、90年代初頭これと似た現象があった。「ダライアスツイン」(※1)の大量発生でゲーム屋のワゴンが真っ赤に埋め尽くされたのである……。と冗談はさておき、本作は幅広い層で支持されている「ダライアス」シリーズの人気の裾野を大きく広げた作品と筆者は考えている。みなさんは「ダライアス」にどんな印象を持っているだろうか。薄暗いゲーセンの最深部に居座り、威風堂々と待ち構える魔窟のヌシ、少なくとも90年当時の印象はそうだった。移植作も「複数画面の重々しさが一面でいかに再現できるか?」という一点がとにかく重要視されていたように思う。その点、本作は「シリーズ初の一面面オリジナル」「ダライアス」である(※2)。「ダライアスII」をベースに一面面で違和感なく遊べるよう大胆にアレンジした意欲作だ。確かに、グラフィックの新鮮味の薄さ、ウェーブとナパームの差がありすぎるショット切替、最終面

の理不尽な難易度など不満に感じる点はあるが、それらを差し引いても一面面でこそ映える演出面の試みは興味深い。画面全体を大きく飛び回るクジラや、巨大なアンコウの外周をたたく展開は一面面だからこそ巨大感が強調され、熱くなる。そしてこれらの演出は以後の一面面ダライアスに確実に受け継がれていったのである。

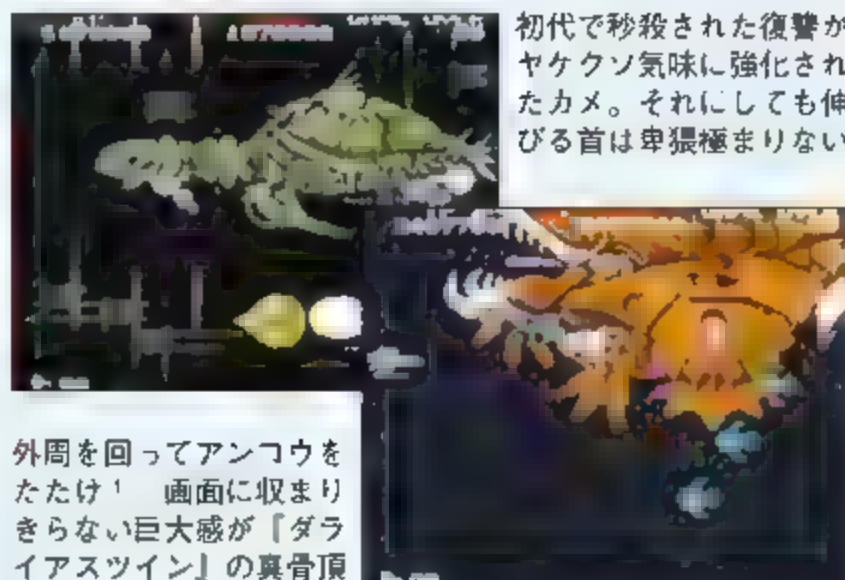
もうひとつ忘れてならないのは、本作がシリーズ中、最も幅広い層に遊ばれた「ダライアス」だという点だ。前述のワゴンセールは半分冗談だが、スーパーファミコンのシューティングが限られていた当時、ゲーム小僧が安売りに飛びつくのは当然。ミス時にパワーダウンしないおかげで、2人同時プレイが気軽に楽しめたのもよかった。近寄りにくかった「ダライアス」というブランドは「ダライアスツイン」で手の届く身近な存在になったのだ。スーパーファミコンブームとともに「ダライアス」をお茶の間に定着させた功績は大きい。「ダライアスツイン」で「ダライアス」は「体感ゲーム」という枠から解放され、より自由で幅広く遊ばれる「ビデオゲーム」へと進化したのだ。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP. 986

FATTY GLUTTON
ファッティグラトン(CODENAME ビラ ア)



初代で秒殺された復讐がヤケクソ気味に強化されたカメ。それにしても伸びる首は申張極まりない

外周を回ってアンコウをたたけ! 画面に収まりきらない巨大感が「ダライアスツイン」の真骨頂

※1 Wiiバ チャルコンノ ル「ダライアスツイン」配信/800Wiiポイント
※2 オリジナル作品以外では 移植作として1990年に「スーパーダライアス」「ダライアスプラス」が一面面の「ダライアス」として存在する。



SAGAII

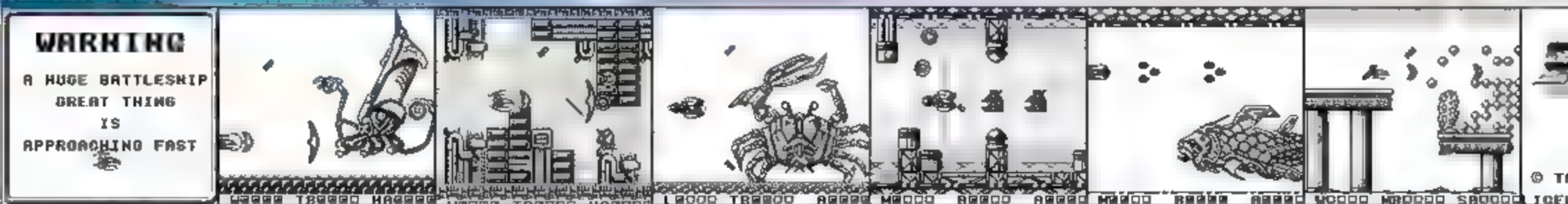
Back to
1991

『サーガイア』

ゲームボーイ、1991年12月13日発売/3600円
Text=GERTACK!(フリーライター)

GB

©TAITO CORP 1991



オリジナルの雰囲気 損なうことなくアレンジ移植

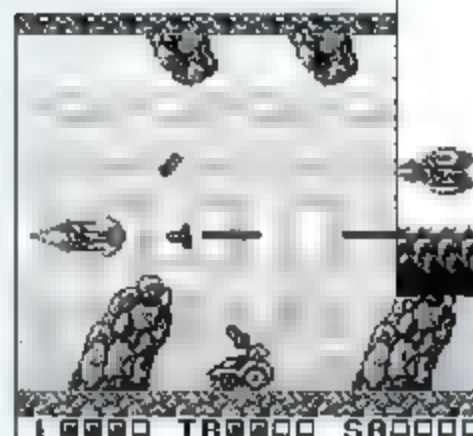
『ダライアスII』の欧州アーケード版「SAGA I A」と同じタイトルだが、本作は「ダライアス」をベースにしたアレンジ移植作。ゲーム画面の広さや迫り方では引けを取るかもしれないが、ゲーム性は悪くなく、ちゃんと巨大ボスも登場するので、れっきとしたダライアス作品の一員と言えよう。それに、特筆すべきはBGMの再現性の高さ。オリジナル作曲者の小倉久佳氏がサウンド監修として直接かかわっていることもあり、原曲の雰囲気はかなり近く、むしろゲームボーイ音源による味のあるアレンジサウンドとなっているので、プレイする際にはゲームボーイにヘッドホンをつけて、ステレオでサウンドを堪能してほしい。ゲーム内容における大きなアレンジ点は、ハード制約のためかステージ分岐が廃止されており、ボスの配置が大幅に違うことと、全8ステージ中の4ステージごとにボスステージが用意されていることだ。ボスステージでは、これまでの3ステージで倒したボスとのリベンジマッチとなっており、攻

撃力が増した3体のボスを再び倒せばステージのボス戦となる。キングフォスルやレッドクラブなど『ダライアス』および『ダライアスII』のボスに加え、ビッグマーマン(マンボウ)とエンシャントヘルム(カブトガニ)といった同作オリジナルのボスも登場する。

また、ステージ4の最後に登場するボスのBGMは、「ダライアス」の最終ボスの曲なので、説明書を読まずにプレイすると携帯ゲーム機向けに全4ステージで終了かと思いきや、クリアしても続きがあるのでビックリする。なぜなら、この時点でプレイ時間は約15分を経過し、全8ステージをクリアする頃には少なくとも30分以上はかかるので、ゲームボーイ用のシューティングとしては、かなりボリュームがあるように感じる。

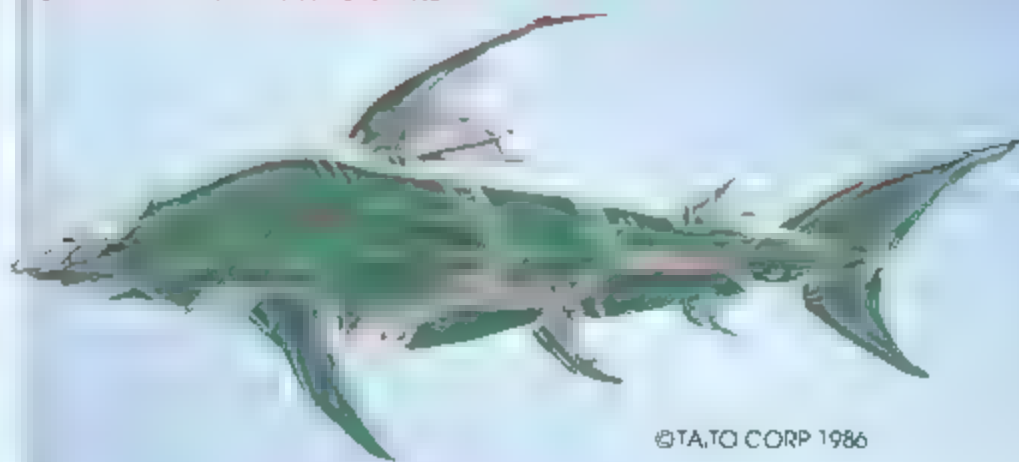
さらに、本作はオプション設定で難易度を3段階に変更することが可能で、設定した難易度に応じてエンディングのグラフィックが異なるというブチ・マルチエンディングを採用している。しかし、ノーマルでもかなり難度は高い。なお、のちに発売されたオムニバス集「タイトーバラエティパック」にも本作が収録されている。

1回目のボスステージのラストに登場する本作オリジナルボスのビッグマーマン



背景などのグラフィックや音楽も「ダライアス」の雰囲気を上手く再現している

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP 1986

GUARD SAVAGE
ガードサベージ(CODENAME イタチザメ)

Back to
1993



『**ダライアスフォース**』

スーパーファミコン / 1993年9月24日発売 / 8800円
Text = VHS (フリーライター)

SFC

©TAITO CORP 993



**突然変異、それは停滞を
打破する飽くなき挑戦である**

「ダライアス」は進化し続けるゲームだ。進化とは突然変異と自然選択の繰り返しである。「ダライアスフォース」はシリーズにおける突然変異、その突出した変異は受け入れにくかった面もある。だがそれは後の作品にて自然選択され、進化した姿を見せてくれた。

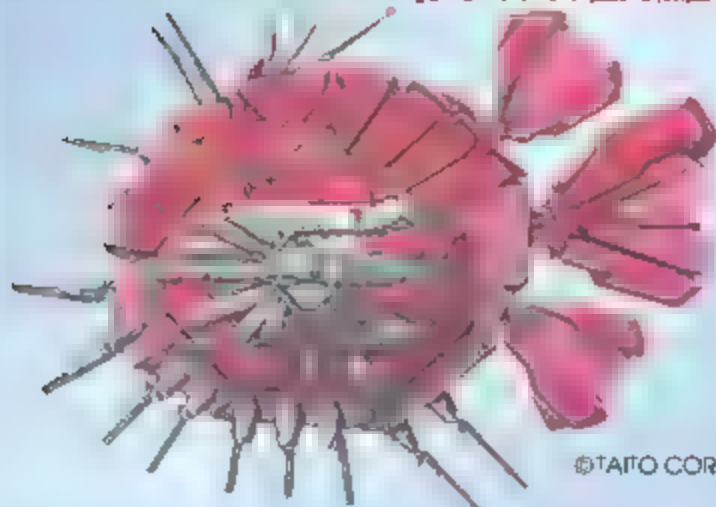
本作の最も特異な点は「水生生物以外のボスがいる」ことである。「ダライアス」シリーズは毎回新たなゲーム性を模索し進化してきたシリーズだが、本作は共通点である「水生生物型ボス」というお約束すら破壊し、陸上生物を織り交ぜ、なおかつボス配列に「進化」というテーマを与えている。拒否反応を起こす人もいるかもしれないが、箱に「バクテリアから恐竜まで、今までと違う世界観が君を圧倒する」とアピールされているとおり、そうした反応は承知、むしろそれが狙いのようだ。さて、148ページのルート表を見ていただきたい。下段ルートではミジンコからエラスモサウルスまですべて海もしくは淡水の生物である。エラスモサウルスは「ダ

ライアス」と世界観を共有する「サイバリオンの」ボスであり、本家「ダライアス」にも通じる展開だ。一方、中段ルートではリュウグウノツカイで初めてセキツイ動物となり、そこからカメレオンで陸に上がり、次いで鳥類、ほ乳類、ヒトへと進化する（「プレラドン、ヒトも「サイバリオン」に登場」。このようにボスは「進化」というテーマに忠実に配置されている。そして「進化」とはシリーズの普遍的テーマとも重なる。

また、本作の変異はゲーム性にも及ぶ。本作はシリーズでは異例な「地形型パターンシューティング」という方向性が押し出されている。特にボスそのものが地形と化すリュウグウノツカイが後のシリーズに与えた影響は計り知れない。アドリブが許された過去のシリーズの道中に対し、閉塞感漂う狭い地形が回転、変形しステージ内分岐も兼ねてあらゆる方向に進行する本作はパターン化が必須。そうした特徴を反映し、自機は武器の地形貫通性能が異なる3機体を用意している。とはいえ逃げ場のない地形とアーム耐久力の低さ、ミス時の弱体化&戻り復活が本作の魅力を伝わりにくくしてい

るのは残念な点だ。しかし地形重視のゲーム性は後のシリーズの一部ステージに反映され、バラエティを豊かにした。本作の試みは後のシリーズへ受け継がれたが、後のシリーズがマンネリに陥らず新たなアイデアに挑戦できたのは本作の事例のおかげとも言える。本作は突然変異でありながら、「進化」というテーマで「ダライアス」の本質を浮き彫りにしたメタフィクション作品ともとらえられる。「ダライアス」はこれから突然変異と自然選択を繰り返してゆくのだ。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP 986

STEEL SPINE
スチールスピン (CODENAME センボン)



Back to
1994

『ダライアス外伝』
アーケード/1994年稼働
Text=VHS (フリーライター)

AC

©TAITO CORP 1994 ©TAITO CORP 1995

僕が『ダライアス外伝』に
惚れたワケ

長年アーケードゲームを遊んでいる人には「一生何度も繰り返し遊ぶだろうな」というタイトルが何かしらあると思う。家庭用を年に数回引っ張り出して遊ぶ、ゲーセンで見るとついプレイし、今でも1コインクリアできる自分にホッとする。僕にとっては『ダライアス外伝』(※1)がそのひとつだ。そうした作品は人それぞれだが、ゲーセンのレトロコーナーで本作の設置率が高いことを考えると、本作が多くの人的一生モノになっているのではないかなと思う。

本作の魅力は何か、と聞かれれば「半透明やラスターを駆使した2Dグラフィックの究極美」「映像とシンクロする幻想的な音楽」「他に類を見ない美しくトリッキ―な弾幕」などの演出や、「キヤプチャーシステムの導入」「ボスで稼ぐと難しくなるマニア殺しの仕様」といった奥深いフィーチャー、「最終装備の一段階前が最強」「スコア争いのさなかの無敵技発覚による集計打ち切り」などの逸話であろう。確かにこれらは本作の魅力を十分に伝えるものだ。だ

がそうした魅力が稼働当初から皆に伝わっていたかという点、僕はそうではなかったと思う。

本作は一面汎用筐体のおかげか、出回りが非常に多かった。新作に群がる人だ

かりの中、本作を初めて見た時僕は、その極彩色の映像美に圧倒された。浮かび上がる背景、立体感あふれる優雅な動きを見せて最後は切り身になって吹っ飛ぶオニキンメ。至近距離で弾やミサイル、ウロコまでばらまくシーラカンス。一面面になったことで強調された巨大感はずさまじかった。そしてブラックホールボンバーの驚愕の演出！ 発動した刹那、敵・弾が吸い込まれ、ボスすら引き寄せられる。そんな光景、これまでどんなゲームでも見たことがなかった。横シューにボンバーは美味、という固定観念はあったが、あの演出を見た瞬間、そんな陳腐な考えはブラックホールのかなたに吹き飛ばされた。そうして迎えた初プレイ、心臓は高鳴り、極彩色の世界

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
「ダライアス 巨大戦艦水族館」



©TAITO CORP 1986

HARD MOLLUSK

ハードマウルスク(CODENAME クラゲ)

に僕の脳ミソはトリップ！ あっという間に夢中になった。

……なんて、半分ウソ。本作に稼働当初からすぐに夢中になった人は幸運だと思う。僕が本作に本当に夢中になったのは、別の店でこんなPOPを発見した日からだ――「連射アリ」。最初の店には連射装置がついていなかった。連射のない台ではザコはシヨットをすり抜け、中型機は壊せず、ボスは長期戦。ボンバーなんていくつあっても足りやしない。3面で腕は疲れ果て、ひたすら敵に接近され圧迫感が画面いっぱいに充満する横シュー、それが『ダライアス外伝』だった。それまでクリア重視の自分にとって連射は「あれば楽」な存在だったが、この時「ないと無理」と本気で思った。だが

※1 PS2『エタ ナルヒッツ タイム メモリ ズ上巻』発売中/2500円(税込)



地元で連射装置をつける店なんてハイスコアに熱心な店を除けばまづなかった。店員が連射装置を知らないことも珍しくなかったし、客の回転を悪くする装置をつけるはずがない。本作は出回りがよかった反面、連射装置のない店では高難度な印象があったと思う。

だが、そのPOPに出会って状況は変わった。特定のゲームを快適に遊ぶために店を選んだのはこれが初めてだったと思う。おかしな行動かもしれないが、それだけ本作は「先を見たい」という欲求と「連射があればイけるかも」という期待をかき立てたのだ。また、思い返すと赤面してしまうが、そうしたコダワリをもって店を吟味する自分に酔っていたという思春期特有の妙な思い込みもあったと思う。ともかく、連射装置の威力は絶大だった。シンクロ連射で弾をぶっ放し幻想的な音楽とともに魚介類と踊る僕はさしずめウォータリーボーイズ。アチヨー(超避け)必至だった隕石地帯も、連付きでは力と力がぶつかり合う豪快なシーンに変身。ボスは危険な攻撃の前に撃破できボンバーの回数も減少、フウセンウナギ、カニ、そしてクジラと、クリアの階段を駆け

上がった(それでも捕鯨前のPゾインシャコには泣く泣くボンバー)。1面と2面をつなぐ音楽の面白さ——長い1曲で構成され、2面の佳境でちょうど曲が盛り上がる——に気づき、驚かされたのもこの頃だ。それも連射装置によって余裕ができたおかげと思う。

本作は一面面化により汎用性を高めつつ、大胆なアイデアを取り入れ驚異的な進化を果たした「ダライアス」決定版だ。ベストシューティングに挙げる人も多いだろう。だがどんなに優れたポテンシャルも、それを引き出さなければ意味がない。それを引き出してくれたのはちっぽけなシンクロ連射回路だった。そしてそれを取り付けたのは熱心なオペレーターやプレイヤー、つまりロケーションの当事者たちだ。開発段階で連射装置の使用が想定されていたかはわからない。だがこの装置のおかげで本作の魅力がより多くの人に伝わったのは事実だと思う。翌年登場したセガサターン版は連射が裏技(※2)で搭載されていたが、これは連射というツールが本作の魅力を引き出すのに効果的であるとロケーションからフィードバックされた結果だと僕は思う。

「ダライアス」は進化するシリーズだ。進化とは外界からの刺激により促されるものでもある。「ダライアス外伝」は連射装置という外界からの刺激で真のポテンシャルを引き出され、さらなる進化の高みへ昇った。そしてより多くの人を魅了し、今なお僕らの心をとらえている。あの日、あの店で連射付きの台に出会えなければ、僕はこのゲームを好きになれなかったかもしれない。もうそのお店はないけれど、あの台を設置してくれたお店に、店員に、感謝の気持ちを。ありがとう。



※2 メニュー選択画面でBを押しながらY右左XZLRの順にボタンを押し、SEが聴ければ成功。



DARIUS

『Gダライアス』
アーケード/1997年稼働
Text=GERTACK!(フリーライター)

AC

©TAITO CORP 1997



『ダライアス』シリーズ創世記 ながらシステム面が大進化

プレイステーションとほぼ同等の性能を持つアーケードゲーム基板「FMSシステム」を採用し、シリーズ初となるポリゴンを用いたグラフィックで登場。前作『ダライアス外伝』に引き続いて一面面仕様であったが、2D視点シューティングながらも、ポリゴンによるさまざまなカメラワークでの立体感ある演出が随所になされており、迫力では三画面の初代『ダライアス』をも超えたと言えよう。

なお、稼働当時に50インチの大画面筐体で稼働していたゲーセンも見受けられたので、より迫力ある環境でプレイすることができた。

自機のウェポンは基本的に初代と同じだが、『ダライアス外伝』のようにショットとボムは1ボタンで発射し、アイテムゲージの数は初代よりも少なくなっていて比較的早い段階でレベルアップできる。また、本作最大の特徴は、キャプチャーボールを飛ばして敵機を捕らえることができ、援護機として使用可能なほか、その場で破壊してキャプチャーボムとして使用することも可能。ステージ道中

に登場する中ボスをキャプチャーして味方に行っている場合には、格闘ゲームの必殺技コマンドのようなレバー入力を行うことで強力なウェポンや体当たりなどの攻撃を繰り出せる。さらに、キャプチャーした状態でショットボタンを長押しして開放すれば強力な「αビーム」を発射し、ボスの放つ「βビーム」と干渉させることでさらに強力な「カウンタービーム」となり、最大4回までの「フォーールドカウンター」で破壊力を増大させれば、高次元の手ごわいボスをも撃沈できるのが醍醐味だ。

システム面では、シリーズの特徴でもあるステージ分岐がさらに進化し、全5ステージの計15ゾーンに減ったものの、ゾーン内の後半にも分岐地点が設けられ、分岐先によってザコやボスの攻撃パターンが変化するので合計30通りものエリアが存在することになる。

各ゾーンの最後に登場するのはシリーズの伝統とも言える、水生生物をモチーフにした巨大ボス戦艦だが、登場時のデモシーンがド派手で、ポリゴンの描写性能をフルに生かし、まるで生きているかのようなリアルな挙動と迫力ある演出で見る者すべてを圧倒した。

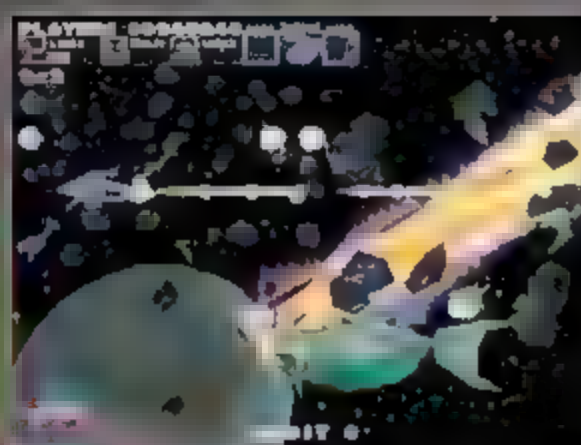
サウンドは、シリーズを通して引き続き小倉久佳氏が担当しており、さらに神秘性の増した楽曲や機械音を用いたボスBGMなど、ポリゴンによる映像の演出に負けない迫力感を出している。また、エンディング曲の「未来完了Form7」は、初代『ダライアス』の最終ボスBGMのアレンジとなっているので、オールクリア達成時に聴いてグッときた往年のファンも多かったことであろう。

なお、本作の開発スタッフらが独立して、のちに有限会社グレフを設立したのは有名な話である。

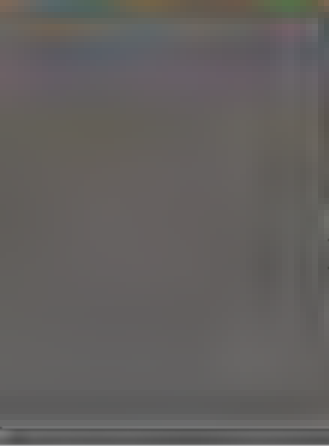


DARIUS
HUGE BATTLESHIP
AQUARIUM
【ダライアス巨大戦艦水族館】
**TOUGH
SPRING**
タフスプリング(CODENAME エビ)

©TAITO CORP 1986



「GダライアスVer.2」の移植に、ユーザーの要望に応じた変更が加えられた。



『GダライアスVer.2』と 家庭用移植版の位置関係

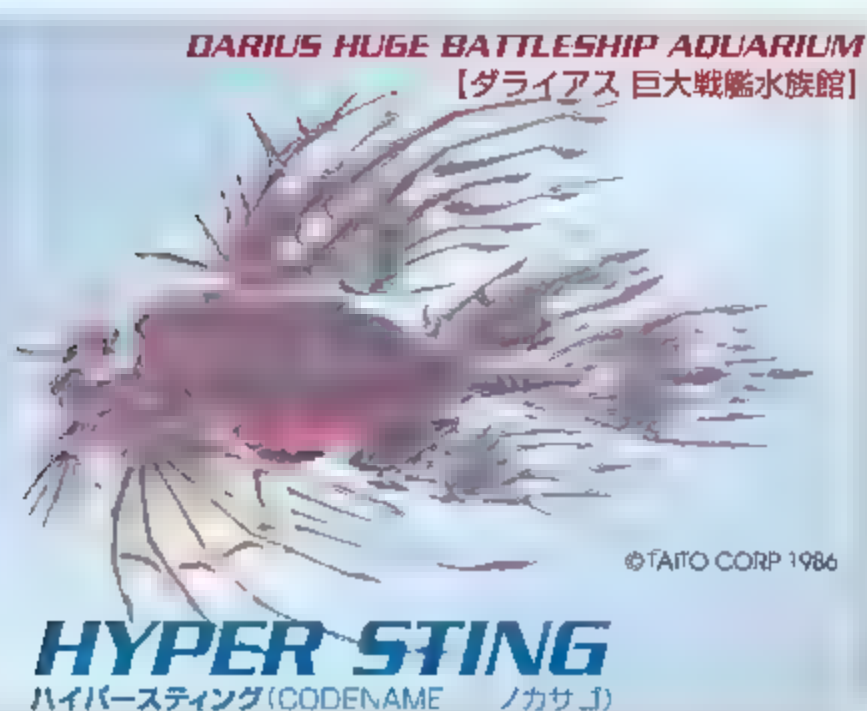
自機パワーアップの項目で触れた「αビーム」から「フォーフォールドカウンタビーム」までを駆使して敵機を破壊することで最大12倍率の得点が得ることができたので、本作のハイスコア争いも熱かった。そして、本作が稼働した同年の秋頃にバージョンアップ版の『GダライアスVer.2』が登場し、連射ボタンが標準で実装されたほか、「初心者モード」を新たに追加。このモードは、全3ステージで終了となるが、前半3ステージの中から開始ステージを任意に選択でき、自機がミスしてもアイテムのパワーゲージが1個分減るだけで、さらに敵機をキャプチャーした状態で復活するという優しいモードとなっていた。しかし、「ノーマルモード」ではザコ敵の配置やボスの攻撃方法が変化し、全体的に敵の耐久度やゲームスピードが向上していて難度がかなり高くなり、「初心者モード」の効果も薄く、プレイヤーが限定される結果となった。ちなみに、キャッチコピーは「至高の難易度、これは挑戦だ」であった。

それでも、新たなスコア稼ぎ要素や、タイトルと「ゲームスト」誌の合同でハイスコアランキング・キャンペーンが実施されたことなどにより、一部のハイスコアラーには支持を得ることができた。敵の容赦ない攻撃を的確に対処するそのシビアな攻略法は、まるでパズルゲームのようでもあった。

もともとプレイステーション互換基板ということもあり、アーケード稼働の翌年にプレイステーション版『Gダライアス』（※1）が発売された。デモ映像の画質低下やBGMの途切れなど若干の難点はあるものの基本的にアーケード版を忠実に再現し、初心者向けの「ビギナーモード」も追加され、アーケードの『Gダライアス』と『GダライアスVer.2』との中間の難易度にゲームバランスを再調整したバージョンとされていた。

また、任意のボス戦艦を選択してすべてのボスと戦える「VSボスモード」も収録。「ビギナーモード」と「VSボスモード」では、ゲーム開始前にウェポンとアームの初期装備レベルを設定することができ、ボス攻略の研究などに役立てたり、自由度の高いプレイが楽しめる追加要素となっていた。

その後も、プレイステーション2「タイトルメモリーズ 下巻」（※2）に、プレイステーション版の「アーケードモード」のみが収録されたほか、プレイステーション版をベースに再移植したWindows版も、廉価版を含めた数パッケージがサイバーフロントなどのメーカーからリリースされている。なお、PC版はWindowsXPまでの対応だが、販売価格も安く、ゲーム画面はアーケード版や他の移植作を超える高解像度表示となっているので、今から本作を始めたい方にオススメだ。



※1 PlayStation®Network ゲームアーカイブス「Gダライアス」配信中／600円、税込
※2 PS2「エターナルヒッツ タイトルメモリーズ 下巻」発売中／2500円

DARIUS R

Back to **2002**

『ダライアスR』

ゲームボーイアドバンス / 2002年12月13日発売 4800円
発売元：パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン

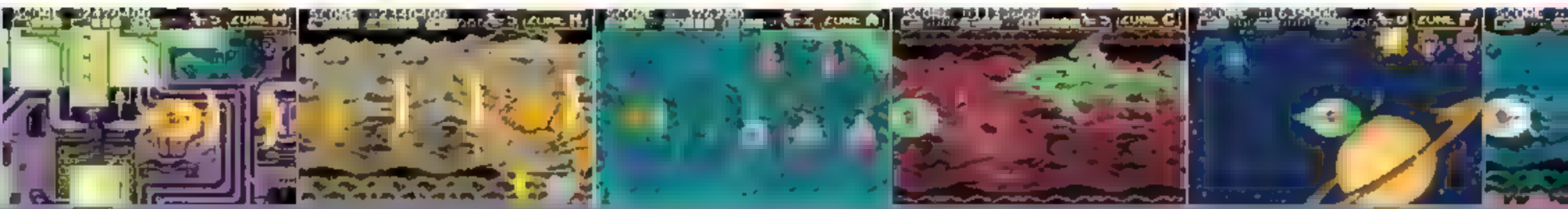


問題作

『ダライアスR』再評価!?

GERTACK! (フリーライター)

©Published by PCCW Japan/ Darius® ©TAITO CORP 1987.2002



「イアス」と思わなければシューテ

スII」のように、違った意味で面

「因だろ」... ルートによつては同じ

がなく、ステージとボスにおける

断片的に流用したもので統一感

その理由として、スエリジやBG

Mがアサギレイドのシリアルズ4作か

に初めて酷評が付いた問題作。

編隊ボスナスや残機ボスナスなど

している... 番評価できる点は、

巨大ボスも迫力を損なわずに再考

など細かい点でも納得いかなか

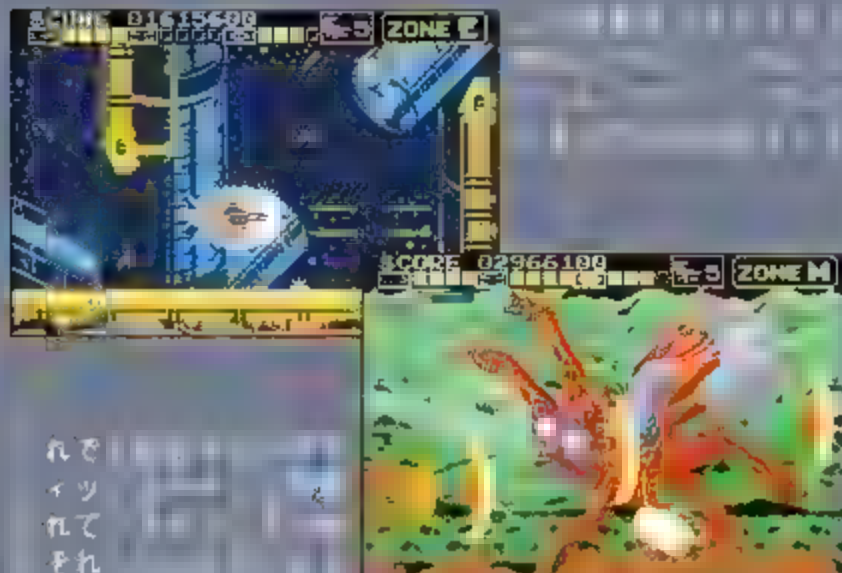
た。しかし、冷静になつて良いト

た際に、前述の悪因に加え、アサ

当たり判定がムチャクチャなこと

時からシリーズ通してプレイして

筆者はアサギレイド初代の稼働三



れで
イツ
れで
それ

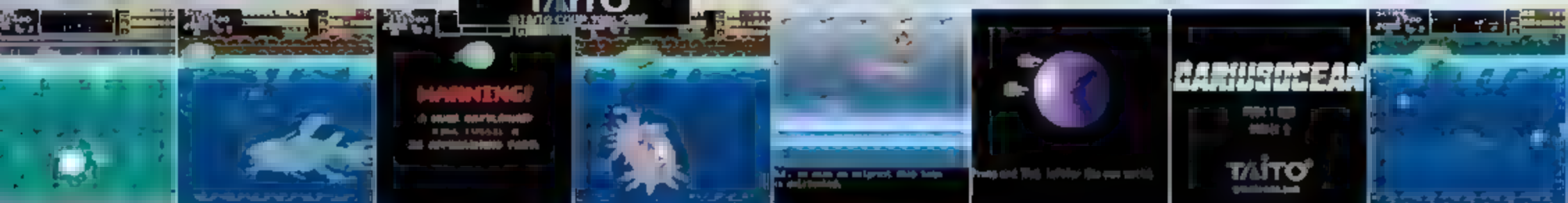
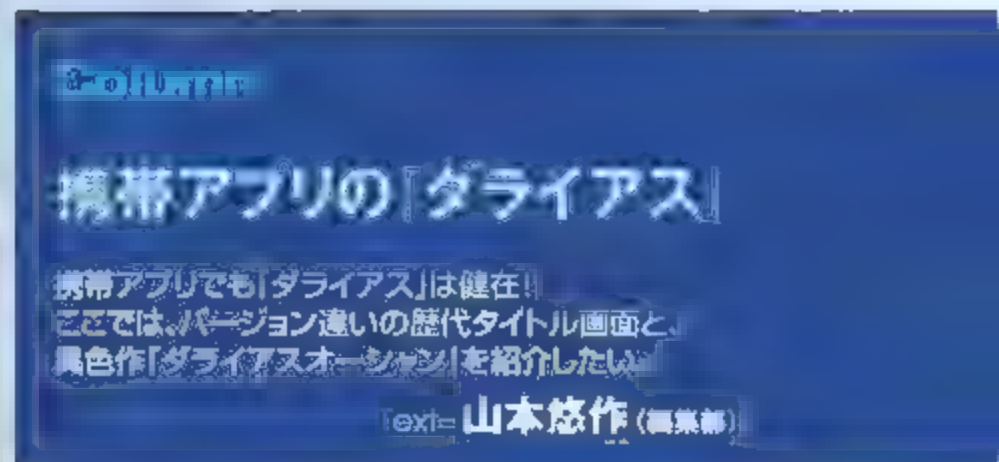
DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP 1986

KEEN BAYONET

キーンバイオネット CODENAME カキ



Back to 2009

DARIUSBURST™

『ダライアスバースト』

プレイステーション・ポータブル/2009年12月24日

5040円(税込) ダウンロード版4000円(税込)

Text=箭本進一(フリーライター)

PSP

©TAITO CORPORATION 1986,2009 ALL RIGHTS RESERVED



自分に酔える 海洋生物シューティング

『ダライアスバースト』はPSPで最も遊び応えがあるシューティングのひとつであり、同時にシリーズで最も遊びやすい『ダライアス』のひとつ。その特性を表現すると「ハードルが低く、奥行きが深い」のひと言に尽きます。

本作の基本ルールは「敵を倒してパワーアップ、面の最後に待ち受ける巨大戦艦を倒す」と極めてシンプル。

ボスにたどり着くまでの道中の難易度は抑えめで、敵の出現パターンを覚えれば、先手を打っての撃破で快適なプレイが楽しめます。

シリーズ恒例の水生生物の姿をした巨大戦艦を新たにデザインするのは、アニメ「機動戦士ガンダム00」のメカデザインを手がけた海老川兼武氏と柳瀬敬之氏。

『ダライアス』シリーズに深く思いつける両氏による巨大戦艦は、いずれも最新のテイストを持つユニークでハードなデザインばかり。

全身に武装ユニットをまとったハリセンボン。巨大な触手を伸ば

すオウムガイ。リュウグウノツカイをかたどった鎧をまとった黄金龍。輝くビームの剣を持つノコギリエイ。そして巨体の隅々に無数の武装を仕込んだクジラ。

しかし恐れることはありません。自機の周囲に張られるバリア(アーム)はパワーアップのたびに耐久力が加算されていくという安心の仕様(最低3発の攻撃を防ぐ耐久力が保証され、アイテムを取るとさらに1〜3発分ずつ増えていく)。

ある程度うまくなれば、初めて見る巨大戦艦に被弾上等のゴリ押しで挑むことだって可能。うまくなる→アームの耐久力を増やしてボスに挑める→ボスと長く戦える→うまくなる……という素敵なループが完成します。

巨大戦艦の攻撃は思わず見とれるような美しさ。深海を思わせる闇を切り裂く無数のレーザー、無線砲台が築く包囲陣、主人公機ほどもある大型ミサイル、無数の小型艦による波状攻撃、ワープ爆雷による急襲、巨体を生かしたダイナミックな体当たり。段階誘導ビームによる死の追跡、全身の火器を乱射しながらの肉薄攻撃、そして切り札である巨大ビーム砲「バ

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM [ダライアス 巨大戦艦水族館]



©TAITO CORP 1986

MYSTIC POWER

ミスティックパワー(CODENAME) モナイト

ーストユニット」の禍々しい赤い光。……こうした攻撃の数々を切り抜けていくうちに、まるで自分がメカアクションアニメの主人公になったような感覚、そして「もしや今の自分はカッコイイのではないか?」という陶酔感がわいてくるはずです。

そう、自分のプレイに酔いしれる、というのはシューティングの醍醐味のひとつ。「ダライアスバースト」は一流スタッフによる巨大戦艦、そして卓越した演出センスによる強烈な自己陶酔を味わえるゲームなのです。



機から強力な攻撃 設置
して攻撃 方向の変更が
可能

めく光線と、小型艦の
攻撃



PILOT

Riga Pratica

リーガ・プラティカ
“ネクスト”
シルバーホークバースト パイロット



← 通常時

← オーバークロックモード

Ti2 “レジェンド”
シルバーホークバースト
パイロット

Ti2はオーバークロックモードという情報処理機能を飛躍的に高める機能を有している。戦闘時にはオーバークロックモードの処理負荷による脳の発熱を放熱する必要があり、物理的な表面積を大きくして放熱効果が高める為、髪の毛がロングヘアへと変化する（放熱が行えないとオーバーヒートしてしまう）。また、両部のカチューシャは亜空間通信ネットワークへのアクセスモードを変更するために上方へと開く。

広くて深い
『ドライアスバースト』の世界

『ドライアスバースト』がゲーム的に深い奥行きを持っていることも忘れてはなりません。タイトルにもなっている「バースト」ユニットは、攻めと守りの要となる砲台。放たれる光線が敵弾を吸収するため緊急回避的に使えるほか、任意の場所に設置することが出来ます。敵弾の吸収や敵の撃破により光線の持続時間がどんどん延びるというのが大きなポイントです。つまり、うまく設置することで、

敵の攻撃を遮り続け、無数の敵を焼き尽くす、攻防一体の陣を築くことが可能なのです。

さらに、敵をまとめて倒すことで点数倍率がアップ、被弾でダウンするため、ハイスコアを目指すのであれば攻めの姿勢を見せつつ敵弾を食らわれないという高度な戦いを求められます。

アップテンポな本作ですが、隠された「BURST MODE」ではさらに過激な戦いが楽しめます。最初からパワーアップ最大＆「バースト」の回復速度が通常よりアップというスピーディな仕様となっ

ており、このモードで練習するのもひとつの手でしょう。

なお、現在は、公式サイトから全クリアのセーブデータが配信されていますので、すぐに同モードを楽しめます。カッコイイ自分に酔いつつ、アーケードの「ドライアスバースト」にも同時入門する……そんな機会を見逃す手はありません。

本作未経験のプレイヤーがうらやましくなりません。広くて深く、そして美しい「ドライアスバースト」ワールドが丸々手つかずで残っているのですから！

DARIUS
HUGE BATTLESHIP
AQUARIUM
【ドライアス 巨大戦艦水族館】

©TAITO CORP 1986

FIRE STAR
ファイヤースター (CODENAME ヒトマ)



私にとっては「ダライアス外伝」で効果音を制作して以来、実に15年ぶりのダライアス。

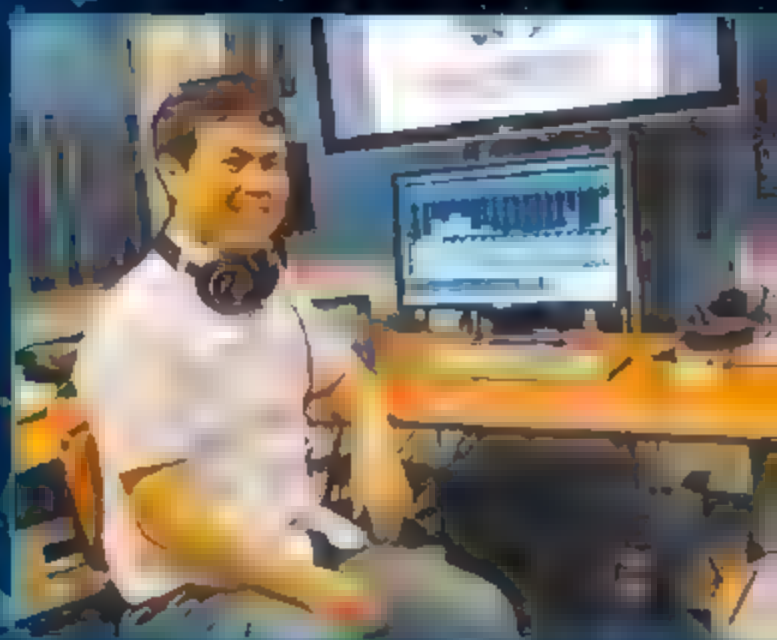
今回私に与えられた使命はサウンドディレクターとして、3人の個性溢れるコンポーザーの音楽を1つにまとめ、新たなサウンドストーリーを紡ぐことになりました。

最終的にどのような世界が構築されたかはみなさん自身の目で、耳で、確かめていただければと思います。

そしてその中からZUNTATAの「現在」と「これから」を感じ取ってください。

ダライアスバースト
サウンドディレクター／サウンドエフェクトデザイナー

石川勝久 [ZUNTATA / Katsuhisa Ishikawa]



Iron Corridor

織りなす金属から不思議な魅力を感じ、この曲は創られました。

共鳴したり、跳ねかえったり、堅牢だったり、柔らかかったり、濁ったり、光ったり、重たかったり、軽かったり。

例えそう教えられていても、あれが原子やら分子やらの、極小の物質集合体だとはとても信じられません。

溶かして加工して冷やして固めるという事に気付いた方は、なんという素晴らしい想像力の持ち主なのだろうと。

そんな事をこの曲を創りながら思っていました。

ダライアスバースト
コンポーザー

土屋昇平 [ZUNTATA / Shonei Tsuchiya]



Abyssal Holic

この曲のコンセプトは“ダイビング”です。

宇宙空間を突き進んでいくシルバーホークの姿を深海へのダイビングになぞらえました。

そして繰り返されるミニマルなリズムは、終わりが無いような長い戦いと宇宙の深遠さを表しています。

曲名である Abyssal Holic(深海中毒)にはそういった意味が込められています。

どうぞ、深海の世界に毒されて頂ければ幸いです。

ダライアスバースト
コンポーザー

小塩広和 [ZUNTATA / Hirokazu Koshio]



ZUNTATA スンタタ

Profile

タイトーサウンド開発チームの総称。アーケード、家庭用、モバイルなどのゲームサウンド制作を中心として、アルバム制作、イベント企画・制作、モバイルサイトの企画・運用など多岐にわたる活動をしている。

特にアルバムは1987年以来80枚以上をリリースし20年以上にわたって多くのファンに愛されている。

●サウンドディレクター 石川勝久

代表作：メタルブラック（効果音）、ダライアス外伝（効果音）、サイキックフォースシリーズ（サウンドディレクター）

●コンポーザー 土屋昇平

代表作：ホーンテッドミュージアム

●コンポーザー 小塩広和

代表作：スペースインベーダーエクストリーム、スペースインベーダーエクストリーム2

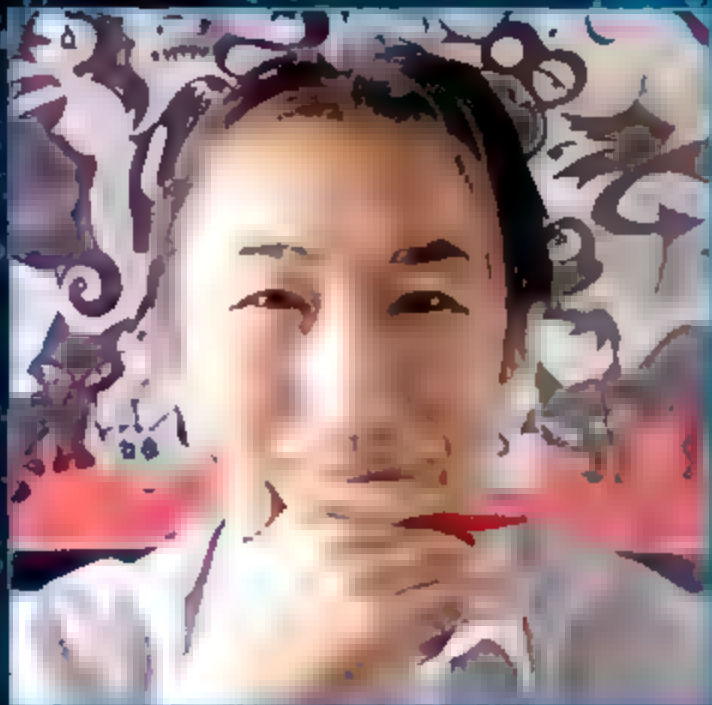
DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TATTO CORP 1986

IRON HAMMER

アイアンハンマー CODENAME 1F クザメ



- Hello 31337 -

この曲は設定の中にあつた「多次元構造」と「中心のないネットワーク」という二つのキーワードをイメージして作られており、一定のリズムで動くコーラスと個性的なシンセ音の同じフレーズでありながら異なる譜割による進行はねじれた次元を象徴するものです。タイトルの数字が意味するものは、

それでは、どうぞDARIUSBURSTの世界をお楽しみください。

「ダライアスバースト」コンポーザー

小倉久佳音画制作所 [OguraHisayoshiOngaSeisakuow]

【小倉久佳 Profile】常にコンセプト的な世界観を重視し、音楽それ自体をひとつのStoryとして練り上げた楽曲作りを得意とする。代表作：Hello 31337 (DARIUS BURST)、DARIUSシリーズ、影の伝説、ARKANOID、GALACTIC STORMほか。

DARIUSBURST™

音楽家からのメッセージ

「ダライアスバースト」の楽曲と効果音は、タイトーのサウンドチーム・ZUNTATAと、歴代「ダライアス」シリーズの作曲家・小倉久佳氏のコラボレーションにより制作・演奏されている。新たに誕生した「ダライアスバースト」の音楽について、プレイヤーへのスペシャルメッセージを頂いた。

Report= 山本悠作 (編集部)



DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©T.A.T.O. CORP 1986

BUDDY BLAZER

バディブレイザー XOL E+NAME ウォーク

コラボレーションについてお聞かせください。

石川 「ダライアスバースト」はシリーズでは初めて複数名で作曲に挑むことになりました。これまでに小倉さんが築かれてきた「ダライアス」の音楽性は、シリーズの芯としてできています。そして土屋も小倉も目指す「ダライアス」らしさと音楽性をもっています。3名の向かう方向性を示す礎となったのが、開発初期に土屋から上がってきた1曲です。それが素晴らしい出来で「外伝」にも「G」にも合わない「バースト」にしか合わない曲。彼の提示してくれたテーマが作曲の礎となり、その礎に沿って小倉さんと小倉と土屋がおのおのの方向性で作曲を進め、私がまとめ役をしています。

土屋 アオキプロデューサーからは「特に「ダライアス」は「ダライアス」にしかハマらない。「ダライアス」以外で流れると違和感を感じるような曲が欲しい」という要望がありました。

小倉 小倉さんの曲は今まで完成品しか聴く機会がなかったのですが、今回実際に音を作っているところを見せてもらって、ひとつひとつの音にいろいろな思いを込めて作られていることを知りました。

効果音についてはいかがでしょうか。

石川 過去に「外伝」の効果音を作ったときは厚く濃い音を意識していたのですが、「バースト」は「I」への回帰という気持ちもあったので「I」のシンプルなFM & PSG音を強く意識しています。

土屋 WARNING音がかなりいい出来です。

ありがとうございます。コラボレーションから生まれる新たな音楽性にこれからも期待しています。

「ダライアスバースト」サウンドトラックCD

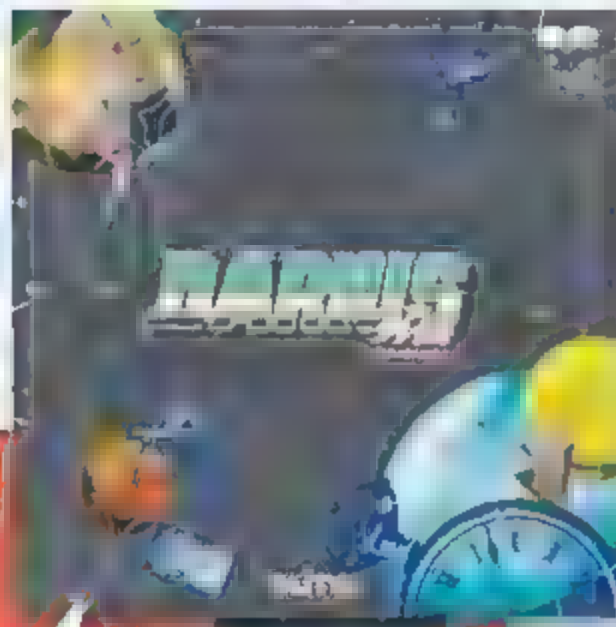
ZUNTATA RECORDSより好評発売中!

収録内容などの詳細はZUNTATA公式サイト

「Z-Field」(<http://zuntata.jp>)でチェック!



【ダライアスリミックス】
細江慎治、並木学「わかってる人」
による再構築、新しく興味深い1枚。



【ダライアス外伝】
全編PCMサンプリングで演奏される
時代に突入、音で「幻を視る」名盤。

【THE OMNIBUS -世代-】

ZUNTATA VS OGRの優しい闘い。継
承する思想と主張する個性を楽しめる。



【Gダライアス】
機械音と生音の奇妙で必然的な融合、
「魚たち」が到達したひとつのゴール。

ダライアス 音盤の旅

原音、アレンジ、ZUNTATAレー
ベル……多くのサントラから何を感じ、
何を思うか。いいものもある、悪い
ものもある、しかしそれらすべて
がダライアスの歴史でもある。

Text=剛帝 (バンダコネクション)
資料協力=GERTACK! (フリーライター)、
ava、ひらが、U.G.M.、shun、



【PC Engine's World of DARIUS】
H.C.カート版音源。ダウングレード加
減の絶妙さに味わいがある意外な名盤。

【DARIUS】
BOX用に筐体から新録されている。初
代の完成度を再確認できる超名盤。



【SUPER DARIUS II PC-Engine World】
ダライアス史上屈指のダメ移植版のCD
化。レゾ盤だが特に買う価値はない。



DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】

【DARIUS PREMIUM BOX REBIRTH】
アケード版4作をまとめたBOX。アレン
ジ類をカバした原音主義に意義がある。

【1500名盤シリーズ ダライアス】
初代を手軽に楽しむならこれを推奨。
アクノ・ミックスも小気味良い。



【STORY】

【その他ライブ盤やベスト盤など】
どの曲が選まれて収録されているのか
をマニア的視点で楽しむのも熱い。



ZUNTATA HISTORY
L'ab-normal 3rd



©TAITO CORP. 986

RED CRAB

レッドクラブ (CODENAME シオマネキ)

ダライアス最新音楽情報

「情景から音楽を作る」というZUNTATA 土屋氏のイメージが凝縮されたジャケットアートに注目し、通常のCD紹介とは異なる趣向から音楽世界を見てみよう。



ダライアスバースト オリジナルサウンドトラック

■CD1枚 ■ZUNTATA RECORDS
■2010年 月20日 ■2625円 税込

ビル群と魚群はステージ1の深海に沈んだ都市がその形をとどめていた頃の光景を連想させ、世界がダライアスのように脅威にまねたという畏怖の疑似体験が聴く者を襲う。



ダライアスバースト リミックス ワンダーワールド

■CD2枚 ■ZUNTATA RECORDS
■2010年6月30日 ■3990円 税込

手を取り合っ ーガとT.2。ZUNTATA+豪華作曲陣が参加する2枚のCDは物語を表す曲順と原曲こそ同 たか いずれの曲も異なるアレンジの録作。2つの視点は人間の心と機械の心が見た戦いの記録だ。



ダライアスバースト アナザークロニクル オリジナルサウンドトラック

■CD1枚 ■ZUNTATA RECORDS
■2011年6月22日 ■1890円 税込

ゲームではオリジナルモードで 番上のレートを進むとBGMがつながり、歌姫Remyが歌い上げる「組曲光導」となる。4羽の鷹は女神の歌声に導かれて戦う4機の戦士なのだ。



DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE Live in O-EAST -revolt-

■CD 枚 ■エンタ フェイン ■2011年10月31日 ■通常版3,500円 税込
DVD付初回限定版3990円 税込 ※オンラインショップサイト「エニアン」専売
2011年3月6日に渋谷で開催されたZUNTATAライブがCD化。ジャケットにはアーティストたちの素顔が隠されている。

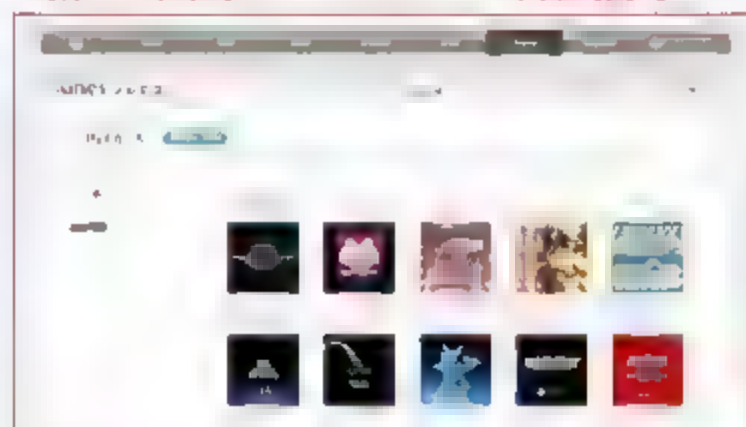
DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM 【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TATTO CORP 1986

STRONG SHELL
ストロングシェル (CODE NAME) 音楽

新旧楽曲がiTunesで配信中！



ZUNTATAの楽曲が続々とiTunesに登場。今や入手困難な往年の名盤から、最近作、そして配信限定の新譜まで、音楽配信でたかこぞできるマ ックなフィニッ プが魅力。最新の配信情報はZUNTATA公式サイトZ Fed <http://zuntata.jp>で随時更新中だ。

Text=山本悠作 (編集部)



since **2010**

DARIUSBURST

ANOTHER CHRONICLE

『ダライアスバースト アナザークロニクル』

アーケード/2010年12月17日稼働
Text=前本道一(フリーライター)

AC

©TATTO CORPORATION 1986,2010 ALL RIGHTS RESERVED



『ダライアス』が 生み出したコミュニティ

『ダライアスバーストアナザークロニクル』(以下「DBAC」)が稼働して早や1年。アップデイトを加えられ『ダライアスバーストアナザークロニクルEX』(以下「EX」となっており、遊び方が増えた本作の魅力を探っていきましょう。

『ダライアスバースト』が自分酔えるゲームであることは132ページで書いたとおりですが、アーケード化された本作では専用筐体でのプレイにより「自分酔い」度がアップしています。32インチのモニターを2つつなぎ、ギネスに「画面縦横比率の大きさが世界一大きいアミューズメント用ゲーム機」として認定されたパワフルなビジュアル。そしてボディソニック(※1)による迫力のサウンドが体に直接、音を響かせます。巨大な筐体はプレイヤー同士の交流の核にもなりました。あるゲームセンターでは筐体の後ろに「作戦会議所」としてプレイヤーが集えるテーブルを設置。別のゲームセンターでは「クロニクルモード」の星系図を配しました(※2)。

また、筐体の背面にホワイトボードを置き、ほかの人と一緒に遊びたいプレイヤーが意思表示できるようにしたゲームセンターもありました。「DBAC」のコンセプトのひとつが「ゲームセンターコミュニティの再生」にあると、「DBAC」の針谷真プロデューサーは語っています。専用筐体はその役割を見事に果たしているといってもよいでしょう。

キーとなっているのは「オンラインでありすぎない」ことではないでしょうか。現在、アーケードゲームはオンライン対応が常識となりつつあります。プレイヤーがゲーム情報を保存するカードを持ち、名前や勝率などさまざまなデータを保管し、オンラインのコミュニティに入ることも可能です。対して「DBAC」のオンラインは基本的にハイスコア集計に使われています。プレイヤー用のカードが存在しないため、新しく始める際の準備が不要で、遊ぶまでのハードルが下がっています。針谷プロデューサーによれば「飲み会帰りのサラリーマンたちが群がって遊ぶ」ような光景もよく見られたそうですが、それもスタイルを貫いたがゆえではないでしょうか。

DARIUS
HUGE BATTLESHIP
AQUARIUM

【ダライアス 巨大戦艦水族館】

©TATTO CORP 986

GREEN
CORONATUS

グリーンコロナタス
(CODENAME タソノオトシ)



まずは「セカンド」と 「外伝」から

ここからは新たにゲームを始めた人へコツなどを書かせていただきます。

まずは自機の選定です。初心者には「セカンドシルバーホーク」か「外伝シルバーホーク」を選ぶのがよいでしょう。ポイントは操作の簡単さ。「セカンド」は特殊なシステムが存在せず、敵を撃ち、弾を避けることに集中できます。「外伝」は危なくなったら「ブラックホールボンバー」を撃てばO

※1 ボディソニック 技術的用語としては「ボディノック」とはトランスデュサー(電気機械振動変換器)で音を振動に変換するのが本来の意味。タイマーでは「電車でGO」筐体でこれを採用している。実は「ダライアス」筐体は正式な意味でのボディソニックではなく、スピーカーの振動を座席に伝えているだけなのだが、稼働当時に「ボディソニック」と報道されたことから、ファンの間では音でシートが震えることをボディソニックと呼ぶことが定着している。



K。いずれも「DBACEX」としては異端の機体ですが、とにかく敵を倒す楽しさを味わってください。

慣れてきたら「アサルトシルバーホークバースト」から「レジエンドシルバーホークバースト」「ネクストシルバーホークバースト」といった「バースト」を使える機体も使ってみましょう。

初めて遊ぶ時は、敵のバーストを跳ね返せる「バーストカウンター」「サイドカウンター」は、すっぱりと忘れましょう。いくら点数倍率が最大1.2倍まで上がるとはいえ、死んでしまつては元も子もありません。ボスを余裕で倒せるようになり、さらなる刺激が欲しくなつてからで十分です。

ただ、「サイドカウンター」は、すでに発射されている敵バーストに触れる瞬間に自分もバーストすればいい簡単さですので、うまい人のプレイを見てみるといいかもしれません。

本作は4人まで同時プレイ可能。アイテムを拾ったときに一定時間発生する光の輪に触れれば、ほかのプレイヤーもアイテムを入手したことになります。特に青いアイテムはアーム（バリア）とな

るので超重要。声を掛け合い、できるだけ仲間の近くで取るとよいでしょう。

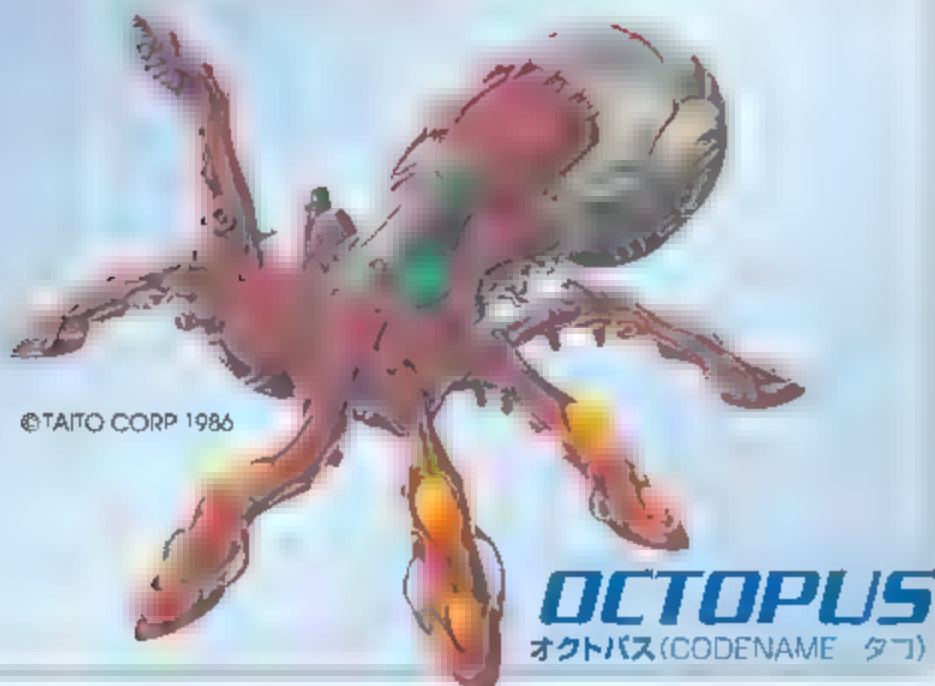
「レジエンド」「ネクスト」「フォミュラ」を使っている際、敵の攻撃が激しいときは、とにかく右側のボタン二度押しで「バースト」を画面内に設置してしまいましょう。光線が敵を倒したり弾を防ぐことで設置時間が延びるため、激しい攻撃が続いている間中、「バースト」を出し続けられるのです。「バースト」は敵を撃つと回復するため、どんどん出して構いません。仲間も守ることができて一石二鳥です。慣れている人と遊べば、どんなときに「バースト」を設置すべきかはすぐにわかるようになります。「バースト」を設置してほかのプレイヤーに迷惑を掛けることはありません。光線同士を交差させれば「バースト」がパワーアップ。これも多人数プレイならではの華です。

4クレジット入れると無限にコンテンツにニューできる「残機無限エントリー」も活用しましょう。無限に復活できるので、いろんな戦法を練習しましょう。

「DBACEX」最大の特徴は「終わらない「ダライアス」」であ

るということ。アップデートで次々と新要素が追加されるため、遊びきるのは容易なことではありません。「アサルトシルバーホークバースト」や「ジェネシスシルバーホーク」といった新機体、「ドレッドフルウィップ」「ダークフレア」「G・T・V」などの新巨大戦艦、そして新ゾーンの数々。本作はRPGやカードゲームではなくシューティングなので、いつからだってスタートしてOK。遊びたいと思ったとき、それが始めどきのなのです。

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM 【ダライアス 巨大戦艦水族館】



※2 星界図を配しました。筆者の訪れた店舗では本作の記事を毎号載せている本誌「シューティングゲームサイド」のバックナンバーも同コーナーに自由閲覧できる参考資料として常備していただいております。

『ダライアスバースト』 『ダライアスバーストアナザークロニクル』 開発者たちの苦闘

シューティング氷河期に、男たちは『ダライアス』に賭けた。12年の断絶を経ての復活、そこにあったのは、奇跡か必然か。『ダライアスバースト』の苦闘を辿る。

Text= 前本進一(フリーライター)

過ぎたタイムリミット
通らない企画

タイトーの看板シューティング『ダライアス』。三つの画面をつないだ怪物的筐体に、海洋生物をモチーフとした巨大戦艦が泳ぐ。

多くの人々の心に忘れ得ぬインパクトを残した作品だが、12年の眠りを経て再起動したのはつい最近のこととて、3年前までは忘れられつつあるシリーズだった。「懐かしいが、復活は困難だろう」というのが世間の声であった。

奇跡の復活の立役者となった『ダライアスバースト』の発売から、丸二年がたとうとしている。続編『ダライアスバーストアナザークロニクル』はアーケードへの進出も果たし、シリーズを蘇らせた救世主的作品。今でこそ、こう語ることができるが、そこには大きな苦闘と賭けがあった。「半ばライフワークのようになっていた」『ダライアスバースト』発売を2ヵ月後に控えた2009年10月、プロデューサーであるアオキヒロシ氏(当時タイトー所属。現在は退社)は、本誌の前身誌「GAME SIDE E」の取材にこう語った。

「『ダライアスバースト』の制作にゴサインが出るまでには4年もの時

間がかかっている。アオキ氏は、こことあることに上層部へ『ダライアス』の制作を働きかけていたという。

『ダライアス』の系譜は1997年の『Gダライアス』から12年にわたって途絶えていた。これはひとつのタイトルが死滅するに十分すぎる時間だ。発売と同時に生まれた子どもは小学六年生となり、ゲーム機の世界でもプレイステーションからPS2、PS3と二世代もの交代劇が演じられている。

この12年はシューティングが急激に先鋭化した時期でもある。幾何学模様に配置された多量の敵弾を当てる寸前で回避する「弹幕シューティング」。その先駆け「怒首領蜂」がシューターの間に議論を巻き起こしたのも1997年だった。弹幕系のおかげでシューティングは生き長らえたが、すでにゲームセンターでも家庭用ゲーム機でも主役を張れるジャンルではなくなってしまうていたのは、シューティングマニアすら認めるところだった。

だから、制作の許可はなかなか下りなかった。当初アオキ氏の企画は、新作ではなく、歴代作品をまとめた移植版だったという。「往年のファンなら面白い」というリスクが極めて小さな企画だが、それでもタイトー

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TAITO CORP 1

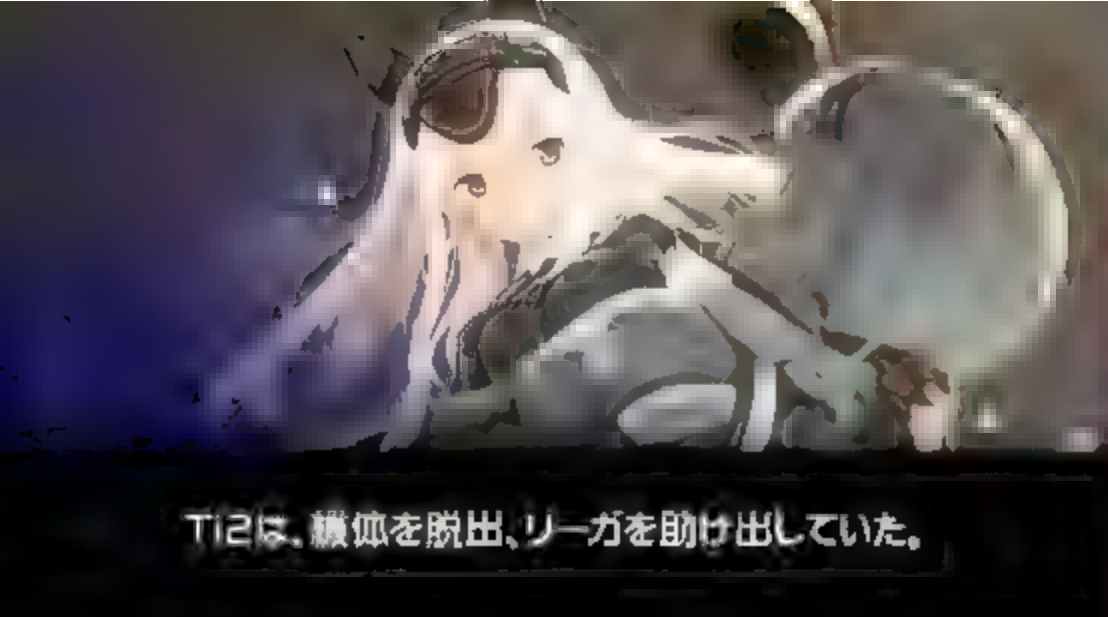
CUTTLE
FISH

カトルフィッシュ (CODENAME: イカ)

上層部はOKを出さなかったというから、市場がいかに冷え込んでいたかがわかる。まさに「シューティング氷河期」だ。

それでも粘り続けることができたのは、アオキ氏個人の情熱ばかりが理由ではない。前述のような、粘り続けるべき必然があった。

4年の歳月が過ぎ、いつの間にか移植版は新作へとその姿を変えていた。ついに許可が出た時、アオキ氏には「ようやく着手できる」という思いがあったという。制作が進むにつれ、タイトー社内からはさまざまな反響が寄せられた。シューティン



T12は、機体を脱出、リーガを助け出していた。



グ氷河期に自社の看板タイトルが再起動することへの期待の声であり、励ましの声であった。

懐古ではなく、復活 「今」の血を入れる

アウトソーシングの波は日本ゲーム業界にも訪れていた。だから、プログラミングには少数精鋭のゲーム開発会社であるピラミッドが、メカデザインにはアニメ「ガンダム00」での活躍が記憶に新しい海老川兼武氏と柳瀬敬之氏が、キャラクターデザインには「ストライクウィッチーズ」の島田フミカネ氏が、それぞれ抜擢された。いずれも一線級の人材だが、特にビジュアル面で強烈に「今」を意識させられる才能を投入できたのは大きい。復活であり、懐古ではない。そんな気概がストリートに伝わる。

プログラミングは難航した。実現したいことをリストアップし、そこから逆算してシステムを構築するという、ある種理想主義的なアプローチでプログラミング作業は進んだ。とりあえず動くものを作り、そこから仕様変更に合わせてコードを追加していくという一般的な手法はあえて採用されなかった。それ故に、ゲームが動くようになるまでの時間は

「相当に長くつらいもの」であったという。ピラミッドのスタッフも「ダライアス」には並々ならぬ思い入れがあり、どうしても作り込んでしまう。

例えばCゾーンの背景に浮かぶ宇宙艦隊は、アオキ氏がオフアーしていなかったものだった。しかし、背景の宇宙艦隊は「レイフォース」「レイストーム」などタイトーシューティングではおなじみのモチーフであったことから、「タイトーシューティングの遺伝子」を尊重するスタッフが自発的に入れたのだという。同時に伝統を破壊する試みも行われた。メイン武器「ウェーブ」はあらゆるものを貫通する、というのがシリーズの不文律だが、ある時、ピラミッドのスタッフが「耐久力のある敵を貫通しない」という仕様を提案した。「相当に物議を醸した」という提案だったが、ピラミッド側の熱意にほだされたアオキ氏が試しに実装してみたところ、ほかの武器との差別化が明確になり、ゲーム性がアップした。タイトーの、そして「ダライアス」の名を冠するものだから。平坦でない道のりの中、制作スタッフのモチベーションは高かった。

タイトーサウンドチーム・NUN TATAの作曲も困難の連続だった。「ダライアス」にしかハマらない曲

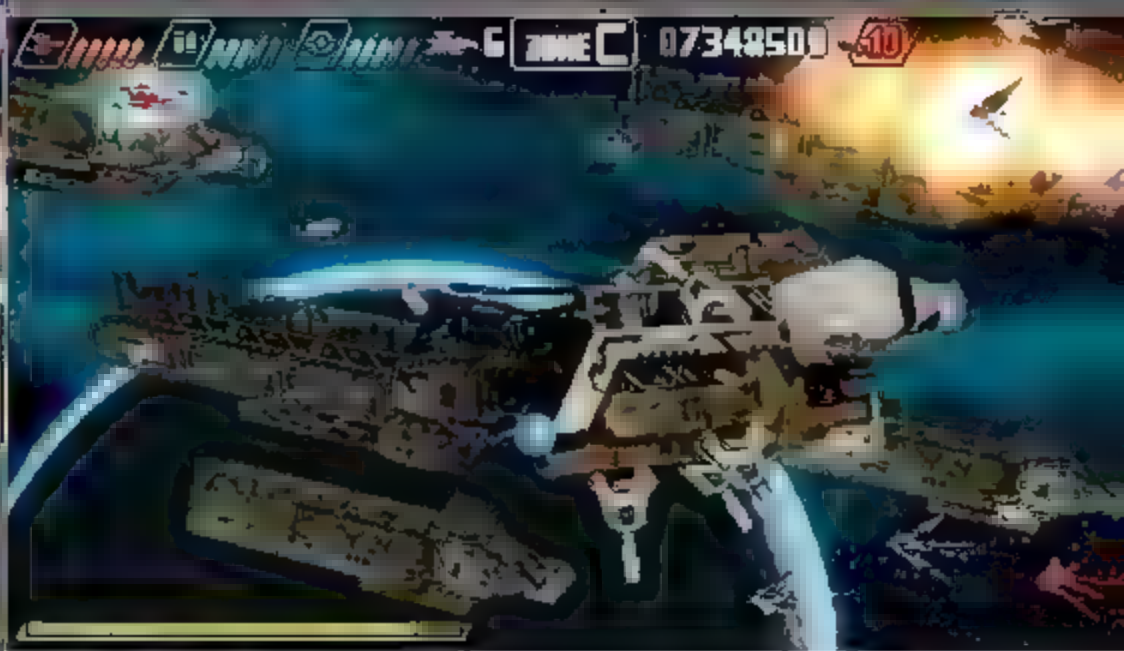
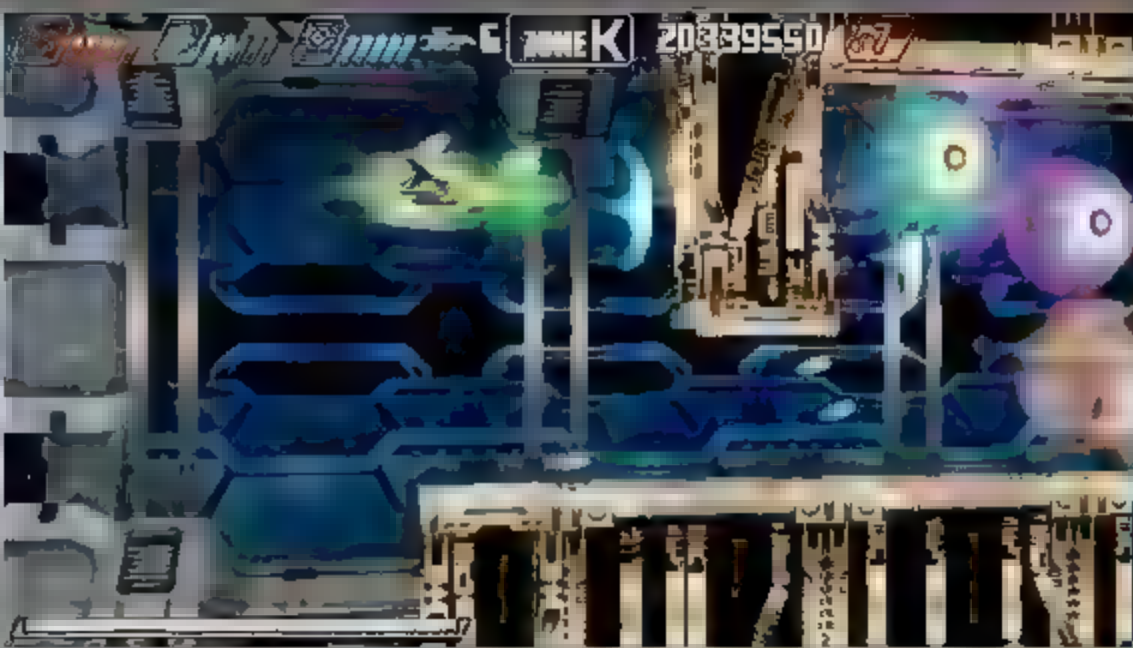
を」というアオキ氏のハイレベルな要求に加え、旧シリーズの曲の存在感がのしかかる。これまでのシリーズはZUNTATAのメインコンポーザーのひとりである「OGR」こと、小倉久佳氏（元タイトーZUNTATA所属、現在フリー）が中心となって曲を作成してきた。敵を破壊するシューティングの楽曲でありながら生命賛歌である「say Papa」、鍵盤に指を置いた時に偶然鳴ったフレーズから生まれたという、混沌とした音の連なり「CHAOS Main Theme」、ボディソニックの轟々たる振動が最終ボスの攻撃と一体になってプレイヤーを圧殺する

DARIUS HUGE BATTLESHIP AQUARIUM
【ダライアス 巨大戦艦水族館】



©TA.TO CORP 1986

GREAT THING
グレートシング (CODENAME クジラ)



「BOSS7」など、「ダライアス」サウンドにおける「OGR」の重みはあまりにも大きい。しかし、今回小倉氏が参加するのは最終ボスでかかる楽曲のひとつ「Hello 31337」のみ。「ダライアス」は「OGR」という認識のファンも少なくない中で、現ZUNTATAの面々は新たな「ダライアス」サウンドを作り出さなければならぬのだ。それは試行錯誤の連続であり、同時に他部門のスタッフとの化学反応を生み出した。

「The world of spirit」は当初1面のために作られたものだったが、アオキ氏の薦めで最終面の曲に変更。最終面の曲の後に逆算して1面の曲を作るという難しい進行に相当数のボツが出たという。Cゾーンは軌道エレベーターを抜けて宇宙へと向かうという展開だが、楽曲を聞いたピラミッドのスタッフは曲のためにスクロールを調整、楽曲と画面が一体になったステージを生み出している。Kゾーンのボス戦は小倉氏作曲の「Hello 31337」をかけることが決定していたが、実際に楽曲を組み込んでみたところ、画面とあまりにもマッチしていることから、曲のすべてをゲーム内に組み込むべ

きだということでした。スタッフの意見が一致。ボスへ至るまでの道筋を短くしたり、敵キャラの数を減らすなどして、なんとかメモリを確保するという一幕もあった。

メカデザインのテンションも高かった。海老川兼武氏と柳瀬敬之氏は共に「ダライアス」シリーズの信奉者。海老川氏は「ダライアスバースト」の制作が決定した際、柳瀬氏に「これを聴いてほしい」と歴代シリーズの音楽CDを手渡したという。

今回の1面ボスは初代作と同じくシーラカンスがモチーフだが、これは「真っ向勝負したい」というアオキ氏の意向によるものだ。1987年に発表された初代シーラカンスのインパクトを大切にしつつ、鱗がチヨバムアーマー（複合装甲）であるという新解釈を加え、巨大戦艦にふさわしい重厚さと2000年代的なシャープさを併せ持ったデザインとしている。「ミラージュキャッスル」はシリーズに何度か登場しているハリセンボンモチーフの巨大戦艦だが、旧作とは全く異なったものに仕上がった。「怒ると体を膨らませる」というハリセンボンの習性を踏まえ、「全身に無数の武装装甲ユニットを

DARIUS
SPACE FIGHTER
MUSEUM

【ダライアス 宇宙戦闘機博物館】



©TA,TO CORP 1986

SILVER HAWK

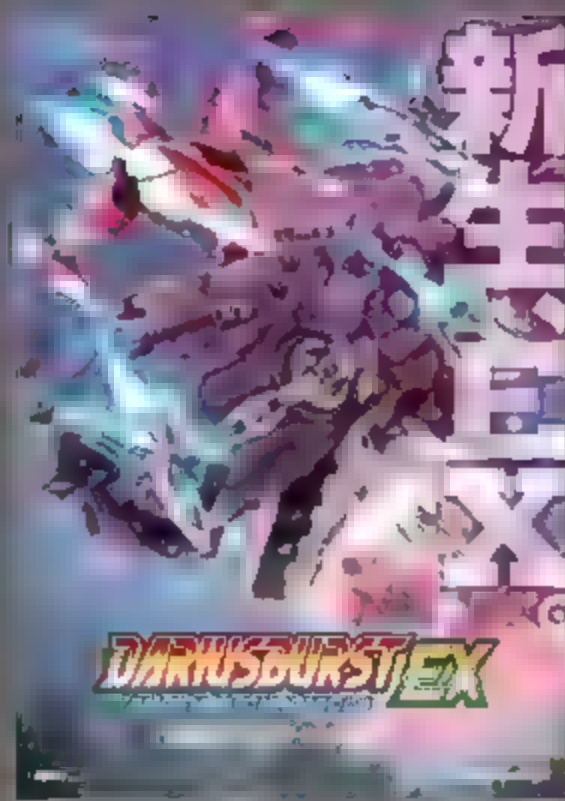
シルバーホーク (MODEL 3F-1B SPACE FIGHTER)

装着することで巨大な艦体を形成する」というギミックを導入することで、新たなブレイックと世界観の広がりを作り出したのだ。

開発者たちの賭け

「ダライアス」復活の報は大きなうねりを生んだ。

続々と公開される情報や動画に「ダライアス」ファンたちは期待を膨らませた。中には、「『ダライアス』が萌えゲームになるのではないか」というナーバスな反応もあった。開発中の画面では機体選



振画面で島田フミカネ氏の描いたパイロットが大きく表示される仕様となっており、これを見つけた一部のファンが危惧を抱いたのだ。製品版ではこの仕様はなくなっている。ましてや萌え路線に傾倒するような選択肢は最初からなかったのだが、逆に言えば島田フミカネ氏のデザインがいかに2009年という時世にマッチしたものであったかということ。「ダライアス」に寄せられる期待の大きさ、そしてシリーズの新作を作ることの難しさがわかる。

エンターブレイン社の通販サイト「エビテン」ではシューティングとしては異例の豪華特典付限定版「ダライアスバーストDXパック」が用意された。ソフトに加え、歴代シリーズをまとめた設定資料集、さらに特製CDアルバムや「アイアンフォスル魚拓手拭い」までも付属するというもの。激しい争奪戦が行われ、多くのファンが涙をのんだ。

そして2009年12月24日、ついに「ダライアスバースト」は発売された。

どのような評価となったのか。その疑問に対しては、2010年12月17日にゲームセンターで「ダ

ライアスバースト アナザークロニクル」が稼働したことが答えとなるだろう。(このあたりの説明については「シューティングゲームサイド」に詳しく掲載している)ので、ぜひ参照してほしい。

シューティング氷河期に、2つの画面をつなげた専用筐体での発売。8月に秋葉原で行われたロケテストでは開店前に100人を越える人々が列を作り、その後も閉店まで絶え間なくプレイヤーが訪れている。印象的だったのは10、20代の若年プレイヤーの多さで、ここにも「ダライアスバースト」の反響の大きさが見える。

「ダライアスバースト アナザークロニクル EX」は2011年10月6日に最新アップデート「フエイズ2」の実装から今に至るまで、幾度ものアップデートで追加ステージや追加機体を提供し、プレイヤーを魅了し続けている。

新作が作られ、新規プレイヤーも参入している。この事実をもつて、「ダライアスバースト」の成功により「ダライアス」は見事に復活した」と宣言しても差し支えないだろう。文字にするとありきたりだが、そこには多くのクリエイターの思いと執念とプロフェッ

シヨナリズム、そして大きな賭けがあった。クリエイターたちは命を削って賭けの勝率を上げてきたのだが、「ダライアスバースト」の成功は確約されているわけではない。やったことを忘れてはならない。

クリエイターたちの歯車が少しでも狂ったら。新要素のいずれかがファンに受け入れられないものだったら。シューティング氷河期の冷え込みが予想を上回っていたら。新作を作る以上、不確定要素は大きい。もしも、あなたが「ダライアス」復活の成否を左右する決断を迫られたとしたら？ その責任の大きさは容易に想像できるのではないだろうか。

開発者たちは、シューティング氷河期にあえてシューティングを作り、なおかつ伝説のシリーズを復活させるという困難な賭けに勝利した。その成功は称えられるべきだ。しかし、開発者たちが賭けに挑んだ心、彼らが耐えたその重圧も顧みられるべきではないだろうか。次なる「ダライアス」の賭けが勝利となることを祈って。



「ダライアスバースト アナザークロニクル EX」アーケード/2011年7月29日稼働



大爆笑! 人生劇場 (スーパーファミコン)

ミニゲーム中でファッティグ
ラトンと60秒間のバトル!
ちゃんとワイド画面になっ
てるあたりが泣かせる。

©TAITO CORP 1991



究極ハリキリストジアムⅢ (ファミコン)

ドムでホムランを打つと
シルバーホークが出現。祝福
してくれるのはいいが、一
体どこから迷い込んだのやら?

©TAITO CORP 1991

目撃! シルバー ホーク+α

さすがタイトーを代表するシューティング
だけあって、ダライアス の面々は他作品
での登場も数多い。そこでシルバーホーク
(&ボス群)のゲスト出演を一挙調査!

Text= 冨島宏樹 (フリーライター)



スペースインベーダー ゲットイブ 〜逆襲のスペースインベーダー〜 (Wiiウェア)

追加コンテンツのステージパックを2つ購入すると、自機と
してシルバーホークが選べるようになる。おなじみのウェ
ーブで建造物を大量破壊する姿は爽快感抜群だが、地球側から
したら侵略者の超兵器と見られているんだろうなあ……。

©TAITO CORPORATION 1978,2008

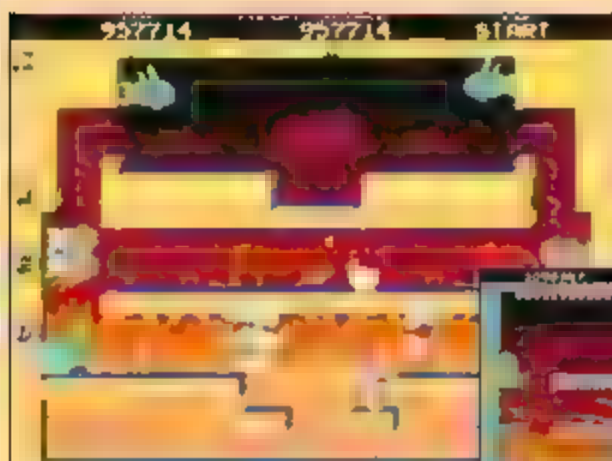
あっかんべえだあ〜 (アーケード)

自機のひとつにシルバーホ
ーク1号&2号が。しかし搭乗
者は俺たちこ明日はない感
の男女。なぜ? ステージ2
のボスとして海鮮山盛りの
「#106/80 ヤマト」も出現。



©TAITO CORP 1995

バブルシンフォニー (アーケード/セガサターン)



ザコ敵としてキラージ
アやストロングシエル、
果てはヤスカ・タカミ
イも! ボスのヤマトは
もちろん戦艦から登場。



©TAITO CORP 1994



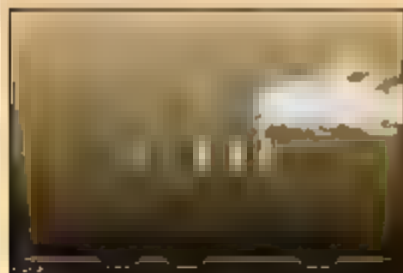
クイズ 地球防衛軍 (アーケード)

地球防衛軍の兵器として登場、怪獣の迎撃に乗り出す。
クイズ中に見られる、斜め後ろから見たシルバ ホ ーク
の姿は結構レアなショットかも。

©TAITO CORP 1991

スペースインベーダー インフィニティゾーン (iPhone/iPad/iPod touch)

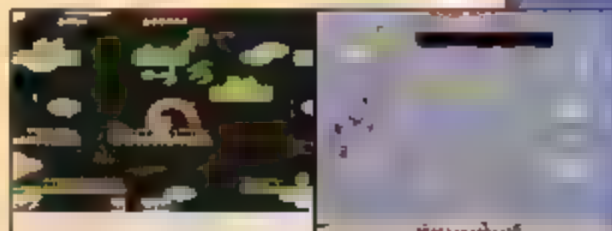
別売の追加コンテンツパック
(税込230円)を購入すると自
機や敵が「ダライアス」のス
テージが登場する。



©TAITO CORP 1978 2009

レインボーアイランド (アーケード/ファミコン/PCエンジン/Windows) レインボーアイランドEXTRA (アーケード/メガドライブ)

無印のワールド9、エキスト
ではワールド1にボス群がSD
化して出現。エンクトリック
ファンはボスとして現れる。



©TAITO CORP 1995

ロボッ子ウォーズ (ファミコン)



©IGS 1991 LICENSED BY TAITO CORP

他社へ(GS)作品にも出張! マザー!
ホークばりの巨大なフォルムを引っさ
げ、6面ボスとして登場する。でも激弱。

まだまだあるぞ ゲスト出演!

まず「スペースインベーダーDX」(アーケード)ではパロディモード8面にダライアスステージが。『爆笑 人生回
道』(PS2)にはミニゲームに「ダサイデス」がある。最近では「ソックガキ王国」シリーズにシルバーホークが出現。
『悠久の車輪』(アーケード)でもレアカードとして怪魚「ダライアス」が登場した。

惑星アムネリア 惑星ダライアス ストーリー系譜&ルート分岐解説

「ダライアス」シリーズのストーリーにおける「惑星アムネリア」と「惑星ダライアス」の歴史を、ゲーム中のルート分岐の解説も交えて時系列順に紹介していこう。

※記事は本誌が本特集用に考察をしたものです。一部タイトルの時代設定と時系列の順序には、本誌独自の分析によるものが含まれております。

惑星ダライアス

広大な宇宙に存在する「惑星アムネリア」は、その衛星「ブレザ」と、もうひとつの衛星「マーサ」の取得をめぐる争い、すべてを無にする兵器「A.N.(All Nothing)」という悪魔の力を使ったことで、宇宙からブレザを消し去ってしまった。人々は自らの過ちに気づき、兵器を捨てて平和と復興の道を歩み始めるも平和は訪れず、時は流れ、未知なる侵略者が訪れた。新しい王アムネリア25世が設立した王位宇宙軍も敵戦力の前に壊滅し、人々はいつしか侵略者を「シーマ(死を司る者)」と呼び恐れた。シーマに対抗するべく、かつてひとつの星を消し去った悪魔の力「A.N.」とシーマの力を融合した戦闘機が作られ、伝説の鳥と同じ名前である「シルバーホーク」と名付けられた。宇宙軍の生き残りである「サムラック・ライダ」と「ルティア・フィーン」の2名がパイロットとして選ばれ、アムネリアの未来を勝ち取るため大空へ飛び立った2機のシルバーホークを見守るアムネリア王は、

「君らは生命の誕生を見るだろう…」と呟くのであった。

ゲームのリリース順とストーリーの歴史的順序が異なり、「Gダライアス」は時系列的に「ダライアス」シリーズの起源となる。本作のルート分岐は、ギリシア文字のゾーン名でα(アルファ)から。(オミクロン)まで全5ステージの計15ゾーンで構成され、ゲーム中に各ゾーンの後半にも分岐地点があるので合計30ものエリアが存在する。ゾーンαの惑星アムネリアから始まり、最終ステージであるゾーンλ(ラムダ)から。までは「惑星ダライアスの衛星カズムン」が舞台となっていて、最終ステージの各ゾーンをクリアすれば5通りのエンディングを見ることができ。ゾーンλは「ダライアス星人の誕生」、ゾーンμ(ミュー)は「新人類の誕生」、ゾーンν(ニュー)は「ダライアス星の誕生」、ゾーンε(クシー)は「新生シルバーホークの誕生」、ゾーンο(オメガ)は「ベルサー軍の誕生」といったエピソードになっており、いずれも「ダライアス」シリーズの世界観へと通ずることになる。

また、エピソードのデモ映像では1P側の男性キャラクター「サムラック・ライダ」と2P側の女性キャラクター「ルティア・フィーン」のドラマチックな描写がポリゴンによるグラフィックで描かれている。

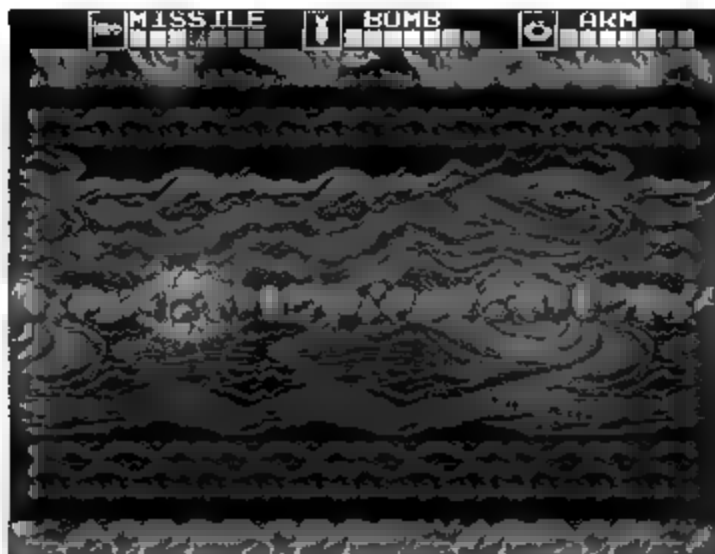


「Gダライアス」のルート選択画面では、次のゾーンのサムネイル画像が表示されるのでわかりやすい

5種類のエピソードの中で、初代「ダライアス」のストーリーに一番近くなっているのは、クジラ型のボス戦艦グレートシングの原型となる「G.T.」を倒したあとに流れるエピソード「ベルサー軍の誕生」で、母星アムネリアから遠く離れてしまった2機のシルバーホークは緑の惑星「ダライアス」へと向かうが、それによそに宇宙調査を行っていたベルサー星人の調査船が、宇宙を漂流している「G.T.」の残骸を回収して母星へと持ち帰ったことで、未来のテクノロジとしてシーマの力を得ることとなり、のちに惑星ダライアスを襲撃するベルサー軍を誕生させるまでに発展してしまうようだ。

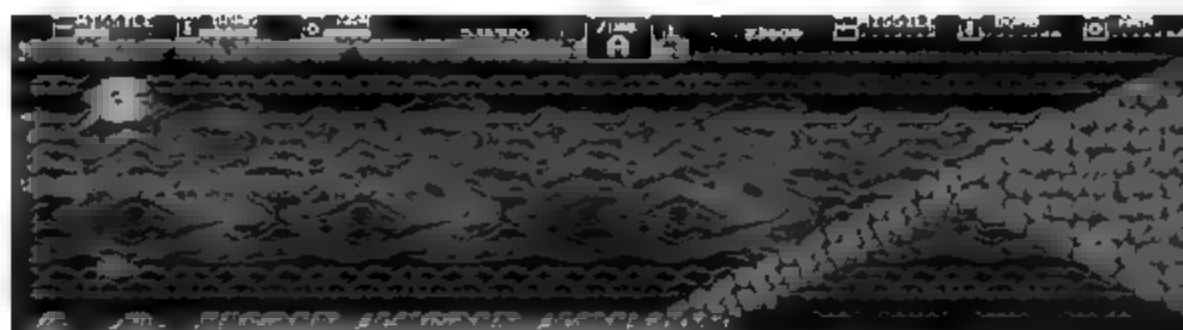
ダライアス

かつては高度な科学力と独自の文明を誇った「惑星ダライアス」は、突如として訪れた謎の異星人「ベルサー」の侵略により、住民の大半が死に絶え、死の星と化してしまう。ごくわずかな人々は地下シェルターに退避したものの、ベルサー最後の攻撃が始まろうとしていた。生き残った人々の中から「プロコ」と「ティアット」という2名の男女が選出され、小型輸送機を改造した戦闘機「シルバーホーク」でダライアス星を脱出し、新たな人類として未来を築くため新天地へと向かうのであった。

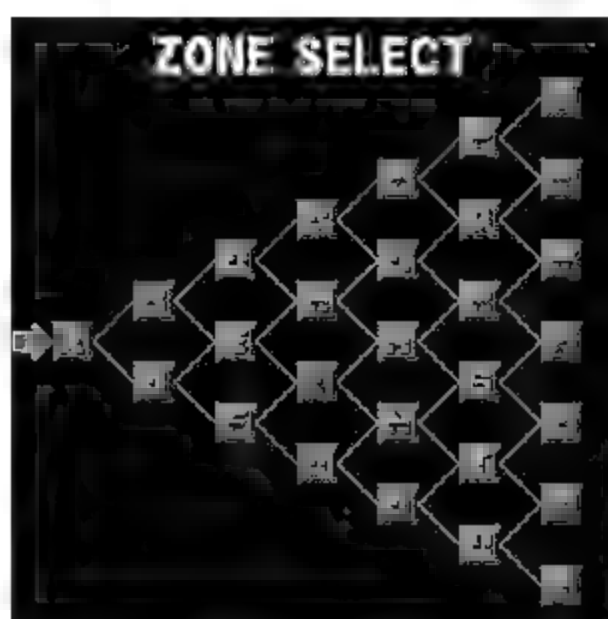


初心者の頃に一度はあるだろう「ダライアス」ルート分岐での激突シーン。■表示の時に起こる

シリーズ第1作目であり、シューティングゲームとしては初めてステージのルート分岐を採用したことも話題となった初代「ダライアス」。アルファベットのAからZまでの順にVとZを加えた全28種類のゾーンで構成され、各ステージのボスを破壊したあとに分岐地点が現れるので、自機を画面の上半分か下半分に移動させることで2つのゾーンから選択でき、最終のステージでは、合計7つのゾーンで5種類のボス戦艦とエンディングが用意されている。



2人プレイ時にルート分岐地点で2機のシルバーホークが上下に分かれていても1プレイヤー側の意見が尊重されてしまう。自機同士で当たり判定があるので、片方がジャマをして壁に激突することもある



携帯アプリ版はアレンジ移植ながらオリジナルの全28ゾーンを完全網羅。各ステージのクリア時にゾーン選択画面が表示される

「Gダライアス」のエピローグで誕生する惑星ダライアスも、シーマの力を得たベルサー軍により壊滅に追いやられるが、ゾーンZのエンディングでは、破壊したグレートシンダがすべてをコントロールしていたということと敵の全兵力が消え、2人プレイでゾーンVをクリアした場合のエンディングでは、目前に立ちふさがる巨大要塞を火の鳥となったシルバーホークが体当たりで破壊し、両エンディングともダライアス星に再び平和が訪れることとなる。



「サイバリオン」のストーリーやエンディングにも、プロコとティアット、金色の「ゴールデンホーク」が登場する

また、ゾーンYのエンディングでは、未来のゲームセンターで人気ゲーム「ダライアス」を攻略したというユニークなオチとなっているが、ゾーンXのエンディングは、シルバーホークが味方の巨大戦艦に格納され旅を続けることとなるほか、ゾーンWのエンディングでは新天地にたどり着くことができ「ダライアス外伝」のストーリーへと続くので、真のエンディングなのかもしれない。

移植版の「ダライアスR」や「サイバリア」なども基本ストーリーは同じだが、ルート分岐の減少に伴ないエンディングの数も減っている。

「ダライアスオーション」では、新天地へと旅立ったシルバーホーク隊が海原に不時着したとされ、本作の後日談的なストーリーとなっているがキチンと全28ゾーンが存在し「ダライアス」の移植作で唯一、ルート分岐の画面が表示される。

このほか、「サイバリオン」の世界観も本作とつながっており、プレイ条件やランダムで展開されるストーリーによっては、プロコやティアットが登場し、シルバーホークを元にした「ゴールデンホーク」が援護機としてゲーム中に登場するほか、マルチエンディングにも、関連したエピソードが数種類用意されている。

ダライアス外伝

ベルサーとの死闘の末、死の星と化した惑星ダライアスを脱出し、他の星へと移住した人々の中に「惑星ヴァーデイス」へたどり着いた者もいた。時は過ぎ、人々は再び故郷ダライアスへ帰る決意をし、その準備が着々と進む中、中継地点の建造物が何者かによって破壊され、その驚異に立ち向かうシルバーホーク隊もほぼ全滅となった。そして、最後の2機となったシルバーホークは、人々の望みを賭けた戦いに向かっていく。「ダライアス」の項目で前述したようにゾーンWのエンディングを継承したストーリーとなっているが、「ダライアス外伝」の主人公はプロコとティアットではなく、「ケイス・アーディン」と「アンナ・シュタイナー」といったシルバーホーク隊の男女2名がパイロットとして登場する設定となっており、これまでのシリーズ本筋から少し視点を変えた外伝的なストーリーとして制作された。

本作のルート分岐も全5ステージ計28ゾーンとなっており、ステージクリア後のルート選択画面ではシリーズ初となる次ステージのサムネイル画像が表示されるようになった。



「ダライアス外伝」のルート選択画面は、前作よりルートMAPが縮小され次ステージのサムネイル画面を追加

各最終ゾーンのエンディングは最終ボスと同様に7種類用意されており、ダライアス星への帰還に成功したグッドエンドや、そうでもないバッドエンド、新たな新天地で平和が訪れるエピソードなど、シリーズ最多のエンディング数となっている。また、ゾーンWのエンディングでは初代のゾーンYエンディングのように、ゲームコーナーで人気のゲーム「ダライアス外伝」をクリアするとうオチが復活しているのは、初代へのオマージュなのかもしれない。

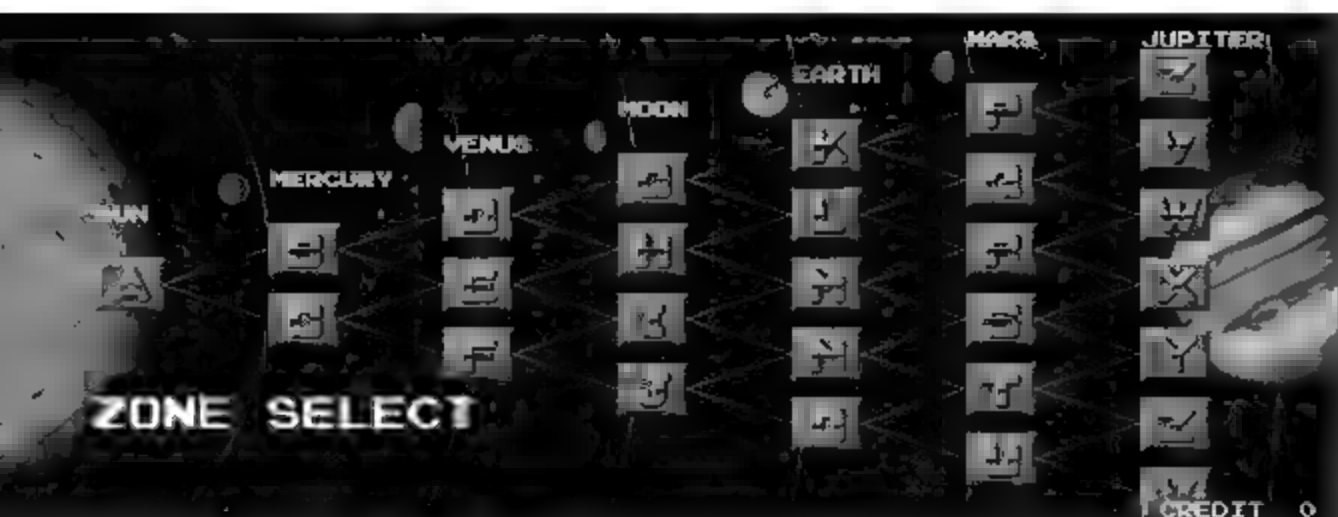
なお、エンディング後のスタッフロール画面では、通過したゾーンのサムネイル画像がバックに流れる。

ダライアスII

かつては高度な文明を誇った惑星ダライアスも、ベルサー軍の襲撃により滅亡してしまい、新天地を求めて旅立ったプロコとティアットは、「惑星オルガ」に新世界を築いた。それから数千年後、プロコとティアットの子孫は、祖先が昔暮らしていたというダライアス星からのSOS信号をキャッチし、強力に改造されたシルバーホークに乗り込んで、ダライアス星人の危機を救うため銀河系へ向かって出発するのであった。

ルート分岐の構成やゾーン数は基本的に初代と同じだが、初代のゲーム中におけるルート分岐地点での壁激突の可能性が評判悪かったのか本作からステージクリア後にルート選択画面が表示されるようになった。

最終ステージで登場する最終ボスの種類が3体に減ったもののエンディングは5種類用意され、プロコとティアットの子孫となる「プロコジュニア」と「ティアットヤング」がダライアス星を救い、ダライアスの王に表彰されるグッドエンドや、惑星オルガに帰還したもののダライアスの人々が絶滅してしまうバッドエンドなどが見られるほか、プロコジュニアの夢オチというベタなエンディングもあった。また、ゾーンXのエンディングは、敵の同盟軍がダライアスの人々に宣戦布告するという続編をにわすエピソードとなっているうえに、ゲーム中では未使用となった超巨大ボスが最後に表示されノーマスクリアの場合はスタッフロール後に「来年はダライアスIII」という隠しメッセージが表示される。



「ダライアスII」のルート選択MAPも画面いっぱいに表示されるので迫力ある。写真は二画面版だが、三画面版だともっと横長に広く表示される。ちなみに、2人同時プレイ時は、クリアした時点でスコアの高いほうにステージ選択権が与えられる

ダライアスツイン

『ダライアスⅡ』の派生として、スーパーファミコン用オリジナルタイトル2作のストーリーも軽く紹介しよう。まず、『ダライアスツイン』は、プロコとティアットの子孫たちが惑星オルガを中心に銀河連邦を築き上げたが、ダライアス星を拠点に旧敵ベルサーが勢力を結集し「ベルサー連合軍」を結成して再び進攻を開始する。というストーリーとなっている。ゲーム内容は『ダライアスⅡ』のアレンジ移植だがストーリー的には、ゾーンXのエンディングの続きで、『ダライアスⅢ』的な位置付けに近い。また、ルート分岐マップは独自の構成となっていて、最終ステージはルート分岐がなくゾーンのみだが、マルチエンディングの条件は通過ルートによって決定される。



まるでメビウスの輪を連想するような変わった構成のルート分岐MAPを採用している

ダライアスフォース

続いて『ダライアスフォース』のストーリーは『ダライアスツイン』の続編となっており、銀河連邦軍の正式戦闘機としてシルバーホークが強化量産され、そこへ再びベルサーが攻めてくるという。本作はボスのモチーフに海洋生物以外も登場するのだが最終ボスはヒトをモチーフとしたガイコツ頭で、ストーリーの冒頭に「ヒトの祖先が獣の骨を手につけたときから、ヒトの戦いの歴史は続いている」と記載されていたのにつながる。また、エンディングメッセージも「戦いはまだ終わらない」と表示される。ここまで来ると『ダライアス』本筋のストーリーから大幅に外れてきているような気がする。ので、むしろ『ダライアスⅡ外伝』と考えたほうがいいのかもれない。



『ダライアスフォース』のルート分岐MAPも変わった構成だが基本的に2分岐となる

ダライアスバースト

惑星ヴァディスに移住した人類の一部が、故郷である惑星ダライアスへと帰還した『ダライアス外伝』のエンディングから262年が経過。ダライアス軍の軌道上パトロール艇が、異星知性体の機体と思しき残骸を回収。その中からはアムネリアの子孫たちの遺体が発見された。彼らはベルサーの捕虜となり、究極兵器「バースト機関」の開発を強制され、その設計データを持って脱走を図るも追撃された者たちだった。彼らの持ち帰ったデータからベルサーによるダライアス再侵攻計画が発覚。ダライアス宇宙軍はバースト機関を組み込んだシルバーホークバーストの開発を開始する。

しかし、ベルサーは意外な方法で侵略を開始。自己進化型プログラムによるウイルスを使い、ダライアス星系の亜空間通信ネットワークを寸断したのだ。このウイルス攻撃により、ネットワークにリンクしていた機体はすべて抵抗を封じられ、情報伝達手段も無効化。ダライアス宇宙軍は初戦でベルサーに絶対防衛ラインを破られてしまう。唯一、バースト機関の開発を進め



ステージ2をクリアした時点で、ルート選択が初めて表示される。ルート全体の内容を覚える負担を軽減したことだけでも入門者は理解しやすい

ていたティアット宇宙軍基地だけがウイルス感染を逃れた。バースト機関の設計データがウイルスのプロテクトとして機能したのだ。

残された手段は、同基地で完成していた「バースト機関」を搭載したシルバーホークバースト2機による敵母星への逆進攻のみ。成功率0にも等しい作戦に選ばれたパイロットは、人型A-端末のT-2と、テストパイロットのリーガ・プラティカ。捕虜たちが命懸けで託したデータにあった、敵ベルサー本星を目指し、

ネットワークのサポートを受けられない孤立無援の状況の中、2機のシルバーホークバーストは飛翔する。

惑星ダライアスが再びベルサーの脅威に襲われる「ダライアスバースト」。出撃を描いたステージ1から、軌道エレベーターを通過して大気圏外へと出るステージ2までは分岐がなく、宇宙へと出たステージ3からステージ5までは、各ステージクリア時に二手に分岐する。

計5ステージでクリアという構成は、シリーズ中では短めではある。携帯ハードの開発規模ゆえのステージ数、という事情もあるのだろうが、緊張感は薄れていない。一発の被弾でさえも倍率の低下に影響してスコアが下がる、というようにハイスコアを狙う条件がシビアに設定されているので、「クリアはできるがハイスコアを狙うと難しくなる」「短時間でスコアアタックに集中する」という方向性で、ステージ数とのバランスがとられている。

ルートは上に行くほどイージーで下に行くほどハード、というように難易度が明確に分けられており、わかりやすい。12年ぶりのシリーズ再始動にあたり、「ダライアス」への新規入門者にも理解しやすいルート分岐にしているのだ。

「ダライアスバースト」 「アーククロニクル」

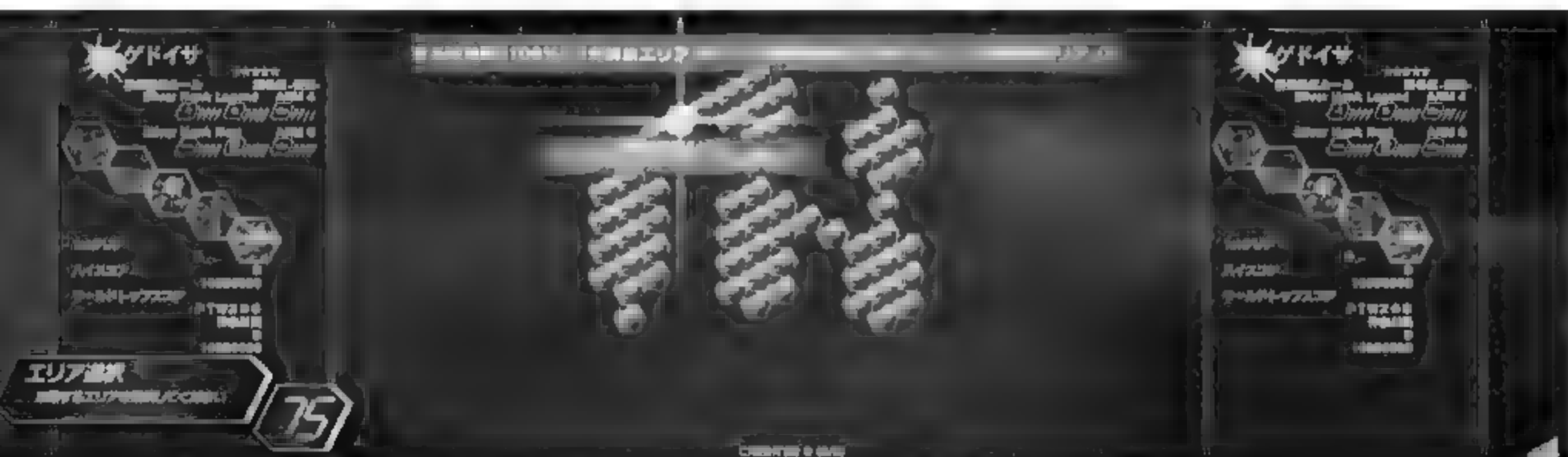
「ダライアスバースト」においてT-2とリーガ・プラティカがベルサーを撃退し勝利を収め、英雄となった後、亜空間ネットワークの復旧が進行し、戦闘データと機体情報が各星系へと送られ、シルバーホークのバースト機関搭載が進む。そして人類はついに一大反攻作戦を開始する。

アークードで登場した「ダライアスバーストアナザークロニクル」はシリーズ初の4人同時プレイが可能。プレイ前にオリジナルモードとクロニクルモードを選択。オリジナルモードはイージー、ノーマル、ハードの3つのスタート地点から全3ステージを攻略する。

クロニクルモードは、最初は選べる星系はひとつだけだが、星系内のエリアをクリアすることに周囲のエリアが開放され、プレイ可能となり、選べる星系も増えていく。その経過は筐体ごとに保存されるため、設置店舗ごとにプレイヤーが皆でエリアを開放していく達成感を共有できる。反攻作戦に出撃するというストーリーは、「英雄ではない、名も無き戦士達（プレイヤーたち）の戦い」を表しているのだ。



スタート前から3分岐。イージー、ノーマル、ハードのいずれかを選択。全3ステージを攻略する



これは余談だが、星系名にはゲーム専門誌やメディアのアナグラムが混ざっているという噂も……!?

ベストコンディションを維持するのも楽じゃない!?

高田馬場ゲーセン ミカド

都内のダライアス筐体設置店の中でもかなり
良い状態を保っている「高田馬場ゲーセン・ミ
カド」で筐体メンテナンスについて取材した。

Report & Text=GERTACK! (フリーライター)

取材協力 高田馬場ゲーセン・ミカド

ダライアス筐体 メンテナンス話

縁の下の力持ち
有能メンテナンス・スタッフの存在

高田馬場ゲーセン・ミカドにダライアス筐体のメンテナンスについて話を伺おうとしたところ、ちょうど期間限定で稼働させていた「ダライアス」のエキストラバージョンからノーマルバージョンに戻すというタイミグだったので、便乗していろいろと話を伺うことができた。

今回ご解説いただいた、ダライアス筐体などのメンテナンスを担当されているRAK氏は、以前にゲーム基板専門店に勤めていたこともあるそうで、基板の扱いはお手のもの。基板初心者なら失敗しがちなROMキット交換も手際よく正確に行われた。

やはり、メンテナンスで一番手間がかかるのは3台のモニタの画面調整だそうで、80年代当時の技術からして専用の調整機能などが搭載されているわけでもなく、画面パネル部分を開けた内部にある細い隙間から各調整軸を回して画面の位置やコントラストなどを微調整しなければならぬので、最適化するまでに少なくとも3時間以上はかかるそうだ。

さらに、同じ三画面の「ニンジャウォーリアーズ」とは基板の仕様上、画面の設定が異なるらしく、「ダライアス」との基板入れ替えのたびに一から画面調整をやり直さなければならぬという。本当にスタッフの苦勞がしのばれる。

また、モニタが劣化して画面焼けや変色が生じてしまうと、代用品を探して交換しなければならぬし、筐体を移動させる時などにハーフミラーが割れてしまった場合には、ガラス業者に特注で作ってもらわなければいけないし、何よりモニタもハーフミラーもかなりの重量があるそうなので、入れ替えをするだけでもひと苦勞だ。

ほかに、コントロールパネル部分も定期的にメンテナンスを行わなければならないが、レバーとボタンは汎用の物とさほど変わらないので特に問題ないそうだ。

なお、筐体純正のレバーとボタンは操作面でも耐久度的にも難点があるので、ミカドでは最新のパーツに換装している。

せっかくなので、この機会に筐体の内部をいろいろ開けてもらえることになり、ゲーム音楽好きの筆者が一番興味深いボディソニックシートの内部構造を見せていただいた。中には、なんと上向きのスピーカーが4基搭載されているだけで、スピーカーからシート部分の振動板までの距離にある空間で起こる音圧を利用して振動させていたことが判明し、思っていたよりもシンプルな構造に驚いた。

最後に、今となつては貴重なダライアス純正筐体を店側は並々ならぬ努力で稼働させていることをプレイヤーも把握して、大事に遊んでいたきたい。

※この記事は2009年9月に取材を行い、「GAMESIDE EVOL-21」(2009年11月発売)に掲載された記事を再録したものです。

幻のダライアス
AMショー版

「ダライアス」が初めて登場したのは、1985年10月に開催された第24回アミューズメント博覧会「AMショー」だ。

当時は、スゲー、ムなど大型筐体が主流に

なっていた頃、アミューズでは

「ダライアス」を

参考出展。来場者は

三画面の迫力に度肝を

抜かれたと語る。

当時の様子かわかる

資料のひとつとして、

電波新聞社より刊行さ

れた「マイコンBAS

ICマガジン」の

1986年12月号を見なが

ら「AMショー」に出展

された「ダライアス

」について紹介し、

同誌に掲載された三

画面筐体の写真を見る

と、実際に発売された

筐体とは異なるエッジ

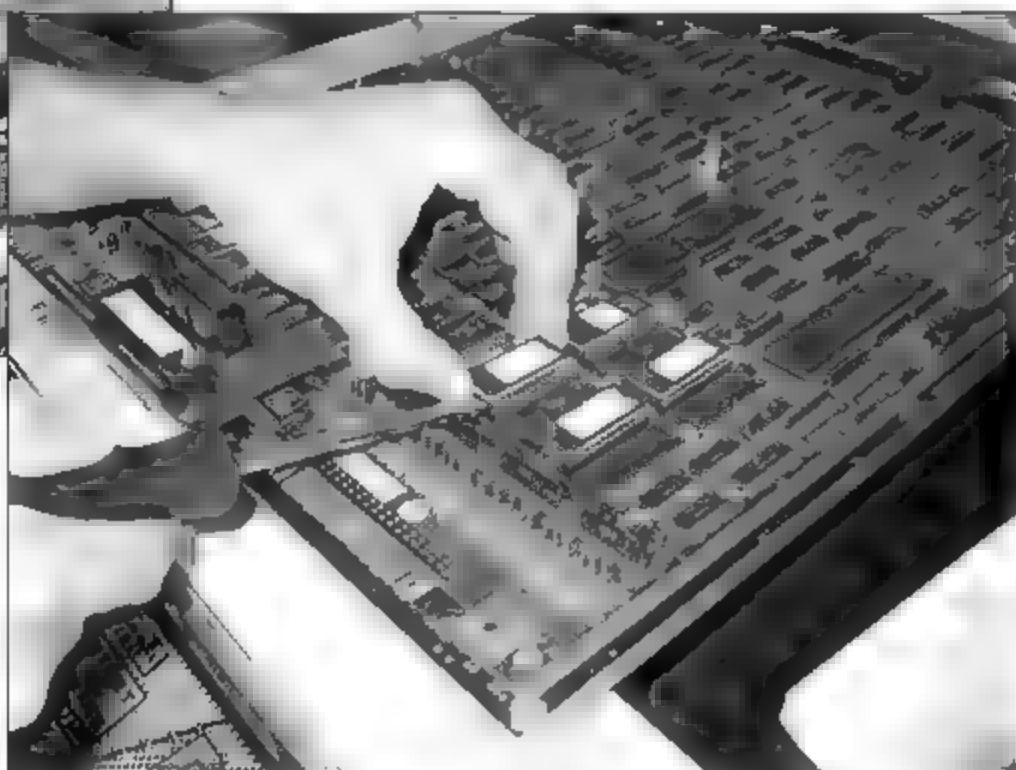
の利いたデザインで

筐体には黄色いパネル

が目立ち、ベンチシ



3つのCRTモニタの画像が、斜めに置かれたハーフミラーの上で隙間なく重なって、ひとつながりの画面ができているのが見える。画面の調整方法はアナログ方式なので、3つの映像をきれいに重なり合わせるのはかなり手間がかかって難易度ベリハード



これが「ダライアス」の基板だ！数ヶ所のROMを交換することで、「ダライアス」を初期バージョンからエキストラバージョンへと変更することができる



ボディソニックシートの内部構造は意外とシンプルで、中には上向きのスピーカー4基と、シート裏に振動板があるだけ。これだけであの振動が体感できるのは驚いた



コンパネは筐体純正のボタンだと、中央にクボミがあって連打しにくいので、ミカドではノバーもボタンも新しいパーツに換装済みだ。遊びやすさもメンテナンスしている



「もまだなかつたよ」
「また、可成りでは」
「さあ、さあ」
「ダライアス」の紹介、
「もあけられており」
「未完成バージョン」の
「画面が掲載されてい」
「る。エイ型の「ビッ」
「グラシャーンヌーや」
「タチザメ型の「カ」
「サベージ」など、完成
「版では未使用となっ」
「しまったボスが三画
「面に登場しているほ」
「か、山岳地帯ステーションの」
「シーンでは背景の配色
「が製品版とは異なっ」
「た。それは「デ」
「ルシェアーズは「レ」
「ッ」
「名前だったたり、フ」
「ァ、グランド、攻撃の
「法が異なっていたこ」
「などもうかがえる」

ダライアスII純正筐体を 自宅に設置していた男

実は現在、高田馬場ゲーセン・ミカドで稼働している「ダライアスII」の純正筐体は、ある方の自宅に設置されていた過去がある。

元オーナーである、ひろりん氏はアーケード版「ダライアスII」の生粋なマニアで、ゲーム基板専門店とその筐体と出会った時に、この機会を逃したら二度と手に入らないだろうと思って勢いで購入したそうだ。確かに、その時はすでに「ダライアスII」を設置するゲーセンはあまり見かけなくなり、ましてや純正の二画面筐体なんて珍しく、販売されていたことが奇跡だったのかもしれない。しかし、設置する場所は自宅の6畳間で、しかも二階。搬入するには階段を通らなければならず、ジグソー工具で泣く泣く筐体を切断し、搬入後は丁字ステーで組み立て、外したパーツの組み込み作業などで丸二日間を要した。設置に苦労したがいがあり、自宅に「ダライアスII」のある生活は、日常に非日常を持ち込む楽しさを得ることができたそうだ。

時は流れ、2006年。東京は新宿・歌舞伎町にある「新宿ゲーセン・ミカド」が、NHの池田氏のプロデュースにより、大型レトロゲーム筐体も設置する熱い店としてリニューアルされ、のちに「ダライアスII」の三画面筐体が設置された。池田氏の話によれば、ダライアス筐体を設置するまでには多大な苦労があり、地下階のゲーセンから階段を通っ



ひろりん氏の自宅に「ダライアスII」純正筐体があった頃の写真。広い倉庫やガレージなどではなく自室に設置したところがスゴイ。大型筐体との生活は、慣れてしまうと空気のような存在になるとか

て筐体を引き上げ、内部のハーフミラーが割れていたりして、もともとあまり良好ではない状態から現在のベストコンディションにまで復元したそうだ。そして、ひろりん氏もミカドへ足を運び、池田氏と会うことで筐体搬入時の苦労話を知り、その熱意と行動力に感銘を受けた。ひろりん氏は、池田氏に敬意を表し、ゲーセンでの「ダライアスII」シリーズ同時稼働という特別な空間を演出してみたいという希望もあり、自宅の「ダライアスII」筐体をミカドへ譲る決意をした。その後、ミカドの拠点は高田馬場へと移り、このような熱い男たちの「ダライアスII」に対する特別な想いがあつたからこそ、高田馬場ゲーセン・ミカドの「ダライアスII」と「ダライアスII」は今日も稼働しているのである。

Text=GERTACK! (フリーライター)

ダライアス筐体を 今から遊ぶためには？

現存する若干数の筐体が、かろうじて稼働している「ダライアス」と「ダライアスII」。「ダライアス」を遊べる店舗に行ってみよう、という方にオススメなのが、ソーシャル・ネットワークキングサービス「mimer」内のダライアスコミュニティ。ファンによって店舗の情報交換が行われ、これをきっかけに「ダライアス」を遊べた！という人も多いので、興味のある方はぜひ。



専用筐体はなくてもほかの筐体を改造して三画面筐体や二画面筐体を再現し、稼働させている店舗もある。写真はセガワールド布施の50インチ三画面筐体（※2009年 編集部撮影）

Text=山本悠作(編集部)

Column

ダライアス筐体への手紙

Text=VHS (フリーライター)

拝啓 ダライアス筐体様

運命というものがあるとしたら、僕と君の関係がそうなのかもしれない。高田馬場のミカドで君の姿を見るたび、そう思う。

君との出会いは僕がまだ義務教育中のクソガキだった頃。地元仙台のガス局近くのゲーム屋、そこはソフトの貸し出しなんかもしていた怪しい店で、ゲーム屋のクセに時代遅れの「アフターバーナーII」(左右揺れ筐体)や「ターボアウトラン」(初代流用

筐体)がいつの間にか置かれ、そして君、二画面版「ダライアスII」(※)も入った。ゲーセンからは姿を消していた君に、僕はよく遊んでもらったね。大メシ食らいな君はしばしば電源を落とされていたけど、景気の悪いお店だったから仕方ないよね。

案の定、数年後お店はつぶれて君は市街地の地下ゲーセン、エフワンに引っ越してきた。その頃は僕も市街地の学校に通っていたから毎日会いにいった。あの店はフーメン屋の下階のせいかカビ臭かったね。ある時自身が初代「ダライアス」になったけど、インストは相変わらず「II」のまま。割られたミラーがゼロニアで補修された姿は痛々しかった。そうそう、イヤホンジャックから録音した効果音混じりのMDは今でも実家にあるんだよ。しばらくしたら専用シートを外されて奥の狭い通路側に移されたけど、丸イスでプレイする「ダライアス」はなんだか変な気分だったなあ。

君がエフワンに来てから7年後、僕は上京したけど帰省のときは必ず君に会うようにしていた。ところが、ある時君がいなくなった。どこに行ったのか店員に聞いて僕は驚いた。まさか新宿だなんて！君が僕を追いかけてきてくれたに違いない、そう思った。君がミカドに引き取られた時の話も聞いたよ。君はエフワンの階段でグズって動かなくなったんだってね。ミカドの人が君をノコギリで脅して、そのときに傷をつけてしまったことも聞いた。気の毒に思っただけど、ミカドで君をあらためて見たとき、本当は大事にされているんだなってわかって安心した。ノコギリ跡は痛々しかったけど、ミラーは交換され、専用シートもあって、何よりひっきりなしに誰かが遊んでいたから。

あれから十数年、君は今、ミカドの家でたくさんの人に囲まれて暮らしている。僕はこの先どんな人生を歩むかわからないけど、これから僕を見守っていてほしい。最後に、どうかいつまでも長生きしてください。お大事に。

Column

幻のゲームコミック「ダライアス=サーギア」

Text=有田シュン (フリーライター)

シルバーホークに顔！ ティアットが男！

みんなー、ゲーム漫画は好きですかー？ ということで、幻の漫画版「ダライアス」と、「ダライアスIIサーギア」を紹介！ かつて存在した角川書店のゲーム雑誌「マル勝スーパーファミコン」で連載された本作は、原作ゲームを完全無視したトンデモ漫画だったんですコンが。

「ティアットが男」「シルバーホークに顔がある。実は古代人の作った超兵器！」「ダライアスとサーギアはシル

バーホークに封印されている進化システムの名称」「ラスボスは異神とかいうファンタジーな存在」などなどファンなら悶絶ものの内容。それもそのはず。原作を手掛けていたのはあの大家英志。あろうことか、彼の代表作「MADARA」と「ダライアス」の世界観をリンクさせようとしていた節があるのだ。

残念ながら単行本は出ていないので古書店などでバックナンバーを探し出して闇に葬られたダライアス伝説を後世に伝えよう！ たとえタイトさんが嫌だと言ってもネ！

このジャイアントロボみたいなのがシルバーホークです
(引用写真出展:「マル勝スーパーファミコン」1993年1号)



※三画面版「ダライアスII」初代「ダライアス」の筐体を流用し、インストやパネルを差し替え、画面も3つ使用する後発バージョンのこと。二画面のため弾切れしやすく、アイアンが消えるなど二画面版より高難度。但し2人同時プレイは処理落ちが激しく簡単。

CAPTAIN ZERO

箭本進一

Shinichi Yamoto

1987年。年頭のどことなく浮ついた雰囲気の中、青く巨大なコクピットがゲームセンターを圧していた。

行きつけのゲームセンターのひとつはタイトーの直営店。規模は小さいのだが『忍者ハヤテ』『タイムギヤル』や『ワイバーンF・0』といった珍しいアップライト筐体も入荷されていた。僕の周囲にはどこの駅前にもタイトーの直営店があるというイメージで、テール型筐体、アップライト筐体、時にはピンボールといった多彩な品ぞろえでお客を迎えていた。タイトーはアーケードゲーム文化を支えた立役者だったのだ。

予兆はあった。行きつけの直営店は突然ゲーム機と自販機の大移動を始め、入り口の近くに大きな空きスペースを作り出していた。ポツカリと空いた空間はいかにもうつろな感じで、そこだけゲームセンターの魔法が解けて夢の国から現世に立ち返ったようだった。

「なんでこんなに大きなスペース空けるんです？」

直営店の店員は当時20代半ばのお兄さんで、丸顔にメガネをかけた優しい人だった。ゲーム好きというのは互いのことが分かるものだが、僕はお兄さんに「同類」のにおいをかき取っていた。お兄さんは僕の質問に、秘密を打ち明ける口調で言った。

「ビックリするモノが来るよ」



ゲームセンターは夢の国で、「新入荷」は新たな魔法と同義。直営店に訪れるバンやトラックはいつも見たこともない驚異を運んできてくれていた。そんなだったから、僕は「ビックリするモノ」というキーワードに小学生のように食いついた。

「何が来るんです？」

「絶対に、ビックリするモノ」

お兄さんは黒縁メガネの奥でニコリと笑うと、仕事に戻っていた。

その背中は何となく嬉しげだったから、僕は「同類」としてこれ以上の詮索はすまい、と心に誓った。

「絶対にビックリするモノ」とはこれであつたか。

青いコクピットの後ろにはすでに人だかりができていて、僕もその中へと混じる。

とにかく、音がすごかった。近くにいる僕にどん、どん、どん、と震動が伝わってくる。順番待ちの人々の中から声にならない驚きの声が漏れる。何が起きているのか、コクピットの中をのぞき込もうとするが先客たちの背中がよく見えない。輝く横長の帯のようなものがあることと、そこで何か大きなものが動いていることだけがろうじてわかる。このコクピットは何なのか。お兄さんはジャ

ンパーを着た技術者風の人と何やら話し込んでいて、これが何なのか聞くわけにもいかない。待ち続ける僕の前で、何組かがコクピットに潜り込んで、轟音とともに散華していく。

そしてついに僕の番が来た。

狭いコクピットに潜り込み、妙に硬いシートに腰を落ち着ける。

正面に転じた視線が釘付けになった。黒々とした闇の奥に、絵巻が広がっていたからだ。先客のプレイの名残が、そこには青く輝く空と険しい峰々が描かれていた。TVゲームの画面のようだったが、ありえない広がりがあった。こんな横に長いブラウン管なんて存在しないし、「画面」は少し奥まった位置に設置されているようだった。博物館のケースの中に展示されたハイテクの絵巻、それが最初の感想だった。

(こんなものを遊ぶとなると、いくら取られるんだ)

ゲーム機であることを思い出すと、次に値段が気になった。

「1プレイ200円」という表示は無情なものだったが、僕は財布の中から100円玉を取り出してコイン投入口に投入する。

ずん、という震動が下半身にあった。コインの投入音だ。このコクピットのシートは揺れるのだ。

スタートボタンを押すと、目の前に巨大な洞窟が広がった。

単純に表示が切り替わったのではない。空間的な意味で「広がった」のだ。

横に広い絵巻のような画面が少し奥まった位置に配されている、二つの意味での「広がり」だ。広大な洞窟の奥から、無数の敵機が殺意とともに襲いかかってくる。体当たり。僕の自機はわずか数秒で沈む。失意はなかった。僕は切実に、この映像を見続けたい、と



願った。願いが通じたのかはわからないが、二機目はもう少し長く持った。最後の三機目は、緑色に輝くバリアさえつけることができた。洞窟の奥へと進んでいく。この先には何があるのだろうか。BGMがフェードアウトし、画面が暗転する。

轟音。

WARNING!

A HUGE BATTLESHIP

KING FOSSIL-A

IS APPROACHING FAST

警告のサイレンとともにシートがびりびりと震え、自機は広大な空間に放り出される。行く手に現れたのはふわふわと浮いているだけのボールで、そのたわいなさがかえって不吉なものを感ぜさせる。ボールの後に、巨大な影がゆっくりと姿を現す。……まるでメカニカルなシーラカンス。「巨大戦艦 (HUGE BATTLESHIP)」の名にふさわしい。BGMに合わせて震動するシートが圧迫感を増幅する。何をしてくるか皆目わからないが、せめて正面の遠い位置で攻撃に備える。シーラカンスの口が開き、扇状の光弾が吐き出される。あまりの速度に避けることさえできない。緑色のバリアが一瞬にして消し飛び、本体が無防備になる。まずい、と思う間もなく、最後の自機が炎と化していた。これが僕と「ドライアス」の出会いだった。

そして僕はタイトーの直営店に通い詰めた。「ドライアス」は常に盛況で、10〜20分待ちくらいは当たり前だったが、そこにはごく緩やかなコミュニティめいたものがあった。ひとりでクリアできるようになってからは2人プレイにはまった。有限のパワーアップをいかに分配するかが楽しかった。平均的にパワーアップさせるのか、ショット担当とボム担当にするか。貴重なアームはどうするのか。共倒れしないようなギリギリのライン。「ドライアス」を一周した

後にはスポーツに似た気持ちの良い疲労感があった。ボディソニックの震動にさらされた下半身に残る痺れと、集中から解放された快さがそう思わせたのかもしれない。僕はこの疲労感が好きだったから、1日3〜4回クリアするくらいは当たり前だった。どういう種類のスタミナだったのか、今もよくわからない。付き合わされる友達はいい迷惑だっただろう。雑誌「Beep」のソノシートをすり切れるほどに聞くだけでは飽き足らず、大胆にもテレコを持ち込み、BGMを録音するようになった。なぜか恥ずかしさと後ろめたい気分があった。カバンの中からケーブルだけを伸ばしてヘッドフォン端子につなぎ、こっそり録音するのが僕の口。同じようにテレコをこそこそと操作する同志たちがいたが、気づかないふりをするのが僕なりの思いやりだった。直営店にはメガネのお兄さんと年配の方がいたが、録音は理解がありそうなお兄さんがいるときにやった。BGMを長く録音するためにボス戦でギリギリまで粘る人もいたが、そういうことをしないのが僕の流儀だった。何となく、お兄さんに悪い気がしたのだ。

いつも温厚なお兄さんだったが、その表情が一変したことがある。『ドライアス』はその日も盛況で、学生服を着崩した乱暴そうな少年がコクピットに座っていた。彼は初めてプレイしたようで、あっという間にゲームオーバーとなってしまう。少年に怒気が満ち、間髪入れず鈍い音が響き渡る。筐体を蹴ったのだ。瞬間、『ドライアス』の三つの画面が暗転した。華麗な絵巻は去り、黒い闇に「TILT」の文字が浮かぶのみ。周囲の空気が凍り付いた。少年もぼうぜんとしている。幾筋もの厳しい視線が少年に突き刺さる。少年の行動は迅速だった。何か恫喝めいた声を上げながらコクピットを抜けると、小走りに店外へ出て行ったのだ。自転車の鍵を開け、スタンドを外す動作の素早いこと。入れ替わるようにお兄さんが走っ

てきた。見たこともない険しい表情。お客が慌てて道を開ける。少年を追おうとしたが、かろうじてという感じで踏みとどまる。踵を転じたお兄さんはすごい勢いでカウンターへと戻り、「調整中」の張り紙をコンパネに貼ると、『ドライアス』の電源を落とし、マニュアルと首っ引きで何やら作業を開始する。「すみません。しばらく調整中になるんで、別のゲームで遊んでくださいね」

順番待ちの人々に笑いかけるお兄さんはいつものお兄さんに戻っていた。

画面筐体は直営店の日常になった。プレイ料金は100円になり、『ドライアス』がエキストラバージョンになり、『ニンジャウオーリアーズ』に差し替わった(『ニンジャウオーリアーズ』の思い出もとても多いが、それはまた別の機会に譲る)。お兄さんはメンテナンスの難しさを嘆き、ボディソニックの震動に近くドキヤバレーから苦情が来たと愚痴っていたが、なぜかその顔は誇らしげだった。『ニンジャウオーリアーズ』の旬が過ぎてからは『ドライアス』と交互に入れ替えていたのだから、お兄さんとしても画面筐体には思い入れがあったのだろう。だから、ずっと、こんな日々が続くような気がしていた。

魔法が解ける日が来た。

今日は『ドライアス』だろうか、『ニンジャウオーリアーズ』だろうか。そんなことを考えながら直営店に行くと、画面筐体があった場所はポッカリと空いたスペースになっていた。電子の巨大絵巻は消え去り、経年劣化で色が変わった床と壁があった。ここは惑星ドライアスでも、魔王バングラが統べる国でもなく、大阪府某市の一角だった。風適法の許可を受けている以外は何の変哲もない土

地であり空間。番地があり、所有者がいて、地代と税金が発生する、これ以上なく記録された、ほかと何も変わらない場所。終わりのなき日常の一部。三画面筐体が電源を取っていたであろうコンセントは黒くすすけており、電子の巨大絵巻が燃え尽きた後のようだった。

直営店にもうひとつの変化があった。お兄さんの姿を見ることがなくなっていたのだ。ずっと店番をしている年配の方にお兄さんのことを聞こうとして慄然とした。

僕はお兄さんの名前を知らなかった。

おどおどと「あのメガネの人」に関して聞く僕に、年配の方は素っ気なく、

「別の店に行ったで」
とだけ答えた。

時代は移った。三画面筐体も、その後を継いだ二画面筐体も、「ミッドナイトランディング」もすべてが伝説になった頃。ふらりと立ち寄ったゲームセンターに青いコクピットがあった。のぞき込むと、そこには「ドライアス」の宇宙洞窟が広がっていた。旧友に再会したような懐かしさがあった。年月がたったにもかかわらず、旧友は変わらず僕に接してくれた。A・B・D・H・M・R・X。△OCTPUS△はかつてとまったく同じように轟沈した。

そのゲームセンターでも三画面筐体は「ドライアス」と「ニンジャウオーリアーズ」がローテーションしていた。僕はゲームセンターのスタッフの中にあの丸く優しげな面影を探したが、それらしい人はいないようだった。僕は久々の再会に、貪るようにゲームを遊んだ。快い震動の中、僕はあることに気づいた。

このゲームセンターから三画面筐体がなくなった時、どうするの



だろう。

それは青天の霹靂^{へきれき}だった。「思いがけず突然起こる予想外の出来事」を指して「青天の霹靂」という。一度喪失を経験しているのににもかかわらず「青天の霹靂」であったこと、それが当時の僕の意識であった。恥を忍んで書く。「青天の霹靂」であったのだ。

ゲームは失われゆくものだ。三画面筐体のような特殊なモノならなおさらのことだ。

筐体を個人所有できても、経年劣化や整備ノウハウの散逸を止めることはできない。

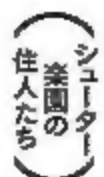
ならばどうするか。経験を刻み込むしかないだろう。覚えて、伝えるしかないだろう。

僕は再び三画面筐体を食りはじめた。ボディソニックの肌触りとレバーの手応えが、さまざまな記憶をよみがえらせてくれる。至る所の駅前にタイトーの直営店があり、青い三画面筐体があった。ボディソニックが故障していたのか、意図的に停止していたのか、シートが震動しなかったあいつ。生の体験を記憶すること、伝えること。それにどれほどの価値があるのかはわからない。多くの人に伝える手段は持っていないが、それを得たときは必ず、伝えるのだ。

メガネのお兄さんは、あの時確かに僕と「同類」のゲーム好きだった。あれから結構な年月がたったが僕はいまだにゲーム好きだ。お兄さんはまだ「同類」でいるだろうか。2009年12月、「ドライアス」が12年ぶりに復活する。僕は「ドライアス」の復活に喜びを感じる。お兄さんもどこかで「ドライアス」の復活を見て、「嬉しい」と思ってくれると嬉しい。

SHOOTOPIA エトピア for SHOOTER'S CUSTOM

母なる雑誌ゲームサイド。絶滅の危機に瀕した彼らは最後の手段であるシューティング専門誌を発信させた——。この本は、そうなる前の本誌特集の再録本です。



山本：本書の編集長。別名恐ろしい子。『スタソル』で11連射できるが見た目は中高生。



みどり：本書のデザイナーで永遠の14歳。STGも英語的な意味のシューター（FPS）も大好き。



みどり：本書のデザイナーで永遠の14歳。STGも英語的な意味のシューター（FPS）も大好き。

「V.O.I.?」 数が巻き戻る
シルバーガン現象（仮称）に騒然
山 みなさんこんにちは。0号です！
み みなさんこんにちは……え、0号ってなにによ？
山 「シューティングゲームサイド」から読み始めてくれた読者さんには「GAMESIDE」のバックナンバーのお問い合わせを頂くこともあったのだけれど……。シューティング特集号の旧「GAMESIDE」って早々に完売してるんだよね。それで、特集単位で電子書籍化しようかと思ってたんだけど……

機会に恵まれてまして、紙で出版しました。
み はーん。過去の特集を再録すると言いつつ、特集名が微妙に変わってたりするのはなぜ？
山 そのままの再録だと、当時の新作記事は矛盾が出たりする。例えば「ダライアス特集」は特集当時、「ダライアスバースト」開発時の取材が載ってて、機体選択画面にパイロットが表示されてる画面とか製品版では最終的に採用されなかった仕様が載ってたりした。それは誤解を招くので、中身も特集名もリメイクしました。
み なるほど。あ、メール投稿が届いてるよ。
自分分はロートルなので（理由になってない？）
弾幕系シューティングはいまいち不得手です。最近『赤い刀真』を入手したのですが、画面が敵弾で埋まるとパニックで自機すら見失ってしまいます。何かコツが要るのでしょうか？
（メール投稿／のけもの）
山 弾幕が苦手な人は、自機の周囲だけ集中して見て弾避けすると基礎力が身につくみたいですよ。『赤い刀真』は僕も好きですね！
み グーセンで遊んだあと自宅でもやってるよね。
シューティングはあまり得手ではありませんが、ガメシテを読むと、つついソフを引つ張り出してやっています。コインひやつこいれるようなヘタレプレイが基本ですが……。
（メール投稿／善き哉）
山 ゲームは遊びなんだし、ヘタれていても本人が楽しめればOKでしょう！
み 気楽にアストロイゼモすればいいと思うよ！
山 それでは、次号もお楽しみにー！

■ 編集部 Twitter 更新中！

<http://twitter.com/gameside>

ほぼ毎日、更新中。ミニブログ「Twitter」の編集部公式ページです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。次号の発売予告など新刊情報も世界最速で告知します！（※twitterの利用登録をしていない方でも、編集部の発言は上記URLから誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください）

■ GAMESIDE BOOKS 公式サイト

ゲームサイド編集部の新刊情報は、公式サイト<http://gameside.jp>にて、随時公開しています。無料メールマガジンの登録も受付中！！

■ おたより募集中！！

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社

ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: <http://gameside.jp/>



「デスクリムソン」シリーズ 富山県／天翔あすろ
旧「ゲームサイド」休刊時に「いつかまた復刊することを願ひ、せつかくだから、このイラストを送ります」と頂いたイラスト。本誌も標準がブレないように頑張ります。（山）

■ 編集後記

本書を出すにあたってまず考えたのが、ただの再録本にするのではなく、今読む価値のある本にしたい、ということでした。「シューティングゲームサイドVol.1」のハドソンシューティング特集では、「キャラバンについてもっと詳しく知りたい」とご意見をいただきました。「Vol.2」のグラディウス特集では「コンシューマ版の記事が少ない」とご指摘をいただきました。このあたりのリクエストには何かの機会にお応えしたいと思っておりまして、今回はそれを補完できる記事を本誌の前身「GAMESIDE」から加筆修正の上、再録しています。新旧特集を併せてご覧いただけますと幸いです。また、「GAMESIDE」時代からの読者様からはかねてより総集編を希望される声も多数いただいております。本書も総集編のひとつの形として作ってみました。いかがでしょうか？ それでは、次は「シューティングゲームサイドVol.4」(2012年発売予定)でお会いしましょう。(山本)

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
- ※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。

※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

このたびの東日本大震災にて被災された地域の皆様、心よりお見舞い申し上げます。
また、犠牲になられました方々、ご家族の皆様、深くお悔やみ申し上げます。
被災地の一刻も早い復旧と、皆様の無事を心よりお祈り申し上げます。

編集部一同

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.0 ※電子版

2011年11月30日 初版発行

2011年12月29日 第2刷発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●記事

有田シュン
小川哲弥(ノトーリアス)
GERTACKI
風のイオナ
小日向ななみ(武蔵野プロ)
ジストリアス
高岡昌己
多根清史
CHIEF

富島宏樹
ヌマサキ・アバッチ・ヒロタカ
島山欣文
副帝(バンダコネクション)
VHS
藤井ファール(武蔵野プロ)
山田昌己
箭本進一

●写真
ジストリアス

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン
高橋みどり(マイクロハウス)

●撮影協力
高田馬場ゲーセン・ミカド

●印刷
図書印刷株式会社

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://www.microgroup.co.jp/mm/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(販売部)
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)

©2011 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。
※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。
※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限(1枚)の写真及び図版を出所及び出典(発売年、発売当時の発売元等)表記の上、引用し掲載致しております。
ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

WARNING! ガスト・ノッチな気分でDestroy Them All!!

シューティングゲームサイド

SHOOTING

GAMESIDE

VOL.0



© NBGI

- ◆ 復刻されたナムコ名作シューティング
 - ◆ ゼビウス開発者インタビュー
 - ◆ グラディウス 進化系統図 ◆ ビッグコア大百科
 - ◆ ダライアス シリーズ紹介 ◆ ZUNTATA
 - ◆ シューティングゲームの美学
 - ◆ ハドソンのファミコン大会「全国キャラバン」
-etc.

一冊まるごとシューティング!

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス